

UNIVERSIDAD METROPOLITANA DEL ECUADOR



CARRERA DISEÑO GRÁFICO

**TRABAJO DE TITULACIÓN PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO
DE INGENIERÍA EN DISEÑO GRÁFICO**

TEMA:

**DISEÑO DE UN PRODUCTO GRÁFICO-LÚDICO PARA LA
APROPIACIÓN DE LOS PERSONAJES “FESTIVIDAD NIÑO REY DE
REYES” BARRIO SANTA ROSA, CANTÓN RIOBAMBA, PROVINCIA
CHIMBORAZO**

AUTOR: ARACELI MARIBEL CUARÁN GUALOTUÑA

ASESOR: LIC. OMAR EDUARDO PINTO HERNANDEZ, MSC.

Quito – 2019



Factura: 003-002-000127342



20191701004P00811



NOTARIO(A) ROMULO JOSELITO PALLO QUISILEMA

NOTARÍA CUARTA DEL CANTÓN QUITO

EXTRACTO

Actura N°:		20191701004P00811					
ACTO O CONTRATO:							
DECLARACIÓN JURAMENTADA PERSONA NATURAL							
FECHA DE OTORGAMIENTO:		1 DE FEBRERO DEL 2019, (9:25)					
OTORGANTES				OTORGADO POR			
Persona	Nombres/Razón social	Tipo interviniente	Documento de Identidad	No. Identificación	Nacionalidad	Calidad	Persona que le representa
Natural	CUARAN GUALOTUNA ARACELI MARIBEL	POR SUS PROPIOS DERECHOS	CEDULA	1721973967	ECUATORIANA	COMPARECIENTE	
A FAVOR DE				OTORGADO POR			
Persona	Nombres/Razón social	Tipo interviniente	Documento de identidad	No. Identificación	Nacionalidad	Calidad	Persona que representa
UBICACIÓN							
Provincia		Cantón		Parroquia			
PICHINCHA		QUITO		MARISCAL SUCRE			
DESCRIPCIÓN DOCUMENTO:							
OBJETO/OBSERVACIONES:							
CUANTIA DEL ACTO O CONTRATO:		INDETERMINADA					

NOTARIO(A) ROMULO JOSELITO PALLO QUISILEMA
NOTARÍA CUARTA DEL CANTÓN QUITO

NOTARÍA CUARTA DEL CANTÓN QUITO

Notaria Cuarta del Distrito Metropolitano de Quito
Dr. Rómulo Joselito Pallo Q.
Notario



1 ...rio
2 ESCRITURA No. 20191701004P00811
3 FACTURA: 003-002-000127342
4

5 **DECLARACION JURAMENTADA**

6 **ARACELI MARIBEL CUARAN GUALOTUÑA**

7 **CUANTIA: INDETERMINADA**

8 **DI: 2 COPIAS**

9 **&&& CVB &&&**

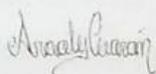
10 En la ciudad de San Francisco de Quito, Distrito Metropolitano, Capital de la
11 República del Ecuador, hoy día uno de febrero del año dos mil diecinueve,
12 ante mí DOCTOR ROMULO JOSELITO PALLO QUISILEMA, Notario Cuarto del
13 Cantón Quito, comparece con plena capacidad, libertad y
14 conocimiento, a la celebración de la presente escritura pública, la
15 señorita ARACELI MARIBEL CUARAN GUALOTUÑA, soltera, por sus
16 propios derechos, de ocupación estudiante, domiciliada en
17 Guapulo, sector La Tolita, Avenida Los Conquistadores de esta
18 ciudad de Quito, teléfono cero nueve ocho siete tres siete nueve
19 seis cuatro cuatro. La compareciente declara ser de nacionalidad
20 ecuatoriana, mayor de edad, hábil en derecho para contratar y
21 contraer obligaciones, a quien de conocer doy fe, en virtud de
22 haberme exhibido sus documentos de identificación y autorizada
23 por la compareciente para descargar el Certificado Electrónico de
24 Datos de Identidad del Sistema Nacional de Identificación
25 Ciudadana del Registro Civil, cuyas copias fotostáticas
26 debidamente certificadas por mí, agrego a esta escritura como
27 documentos habilitantes. Advertida la compareciente por mí el
28 Notario de los efectos y resultados de esta escritura, así como

Notaria Cuarta del Distrito Metropolitano de Quito
Dr. Rómulo Josefito Pallo Q.
Notario

1 examinada que fue en forma aislada y separada de que comparece
2 al otorgamiento de esta escritura sin coacción, amenazas, temor
3 reverencial, ni promesa o seducción. Al efecto, la compareciente,
4 bien advertida de la gravedad del juramento y de las penas del
5 perjurio me pide se le recepte la siguiente declaración: Declaro
6 bajo juramento que el trabajo de titulación con nombre: TITULO
7 DISEÑO DE UN PRODUCTO GRAFICO LUDICO PARA LA
8 APROPIACION DE LOS PERSONAJES "FESTIVIDAD NIÑO REY DE
9 REYES" BARRIO SANTA ROSA, CANTON RIOBAMBA, PROVINCIA DE
10 CHIMBORAZO, es de mi autoría y no es plagiado de otras tesis o
11 fuentes. Es todo cuanto puedo declarar en honor a la verdad.
12 [Hasta aquí la declaración de la compareciente que queda
13 elevada a escritura pública con todo el valor legal]. Para la
14 celebración de esta escritura pública, se observaron todos los
15 preceptos legales del caso y leída que le fue a la compareciente por
16 mí, el Notario, se ratifica y firma conmigo en unidad de acto. DE
17 TODO LO CUAL DOY FE.

18

19



20

21 ARACELI MARIBEL CUARAN GUALOTUÑA

22 1721873667

23

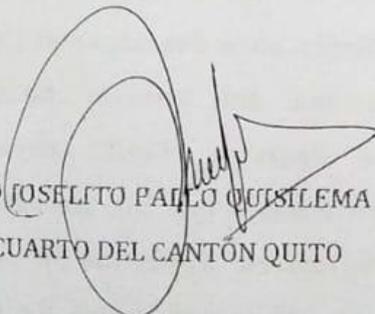
24

25

26

27

28



DR. ROMULO JOSELITO PALLO QUISILEMA
NOTARIO CUARTO DEL CANTÓN QUITO

El Nota....

CERTIFICADO DIGITAL DE DATOS DE IDENTIDAD



Araceli Cuaran



Número único de identificación: 1721873667

Nombres del ciudadano: CUARAN GUALOTUÑA ARACELI MARIBEL

Condición del cedulado: CIUDADANO

Lugar de nacimiento: ECUADOR/PICHINCHA/QUITO/GONZALEZ SUAREZ

Fecha de nacimiento: 2 DE ENERO DE 1993

Nacionalidad: ECUATORIANA

Sexo: MUJER

Instrucción: BACHILLERATO

Profesión: BACH.COMERCIO.ADMIN.

Estado Civil: SOLTERO

Cónyuge: No Registra

Fecha de Matrimonio: No Registra

Nombres del padre: CUARAN OBANDO KLEBER RODRIGO

Nacionalidad: ECUATORIANA

Nombres de la madre: GUALOTUÑA GODOY MARIA TERESA

Nacionalidad: ECUATORIANA

Fecha de expedición: 11 DE NOVIEMBRE DE 2016

Condición de donante: SI DONANTE

Información certificada a la fecha: 1 DE FEBRERO DE 2019

Emisor: ROMULO JOSELITO PALLO QUISILEMA - PICHINCHA-QUITO-NT 4 - PICHINCHA - QUITO

de certificado: 191-194-43101



191-194-43101

Vicente Taiano G.

Ldo. Vicente Taiano G.
Director General del Registro Civil, Identificación y Cedulación
Documento firmado electrónicamente



REPÚBLICA DEL ECUADOR
DIRECCIÓN GENERAL DE REGISTRO CIVIL, IDENTIFICACIÓN Y CEDULACIÓN

CEDULA DE CIUDADANÍA
N. 172187366-7

APellidos y Nombres: CUARAN GUALOTUÑA ARACELI MARIBEL
Lugar de Nacimiento: PICHINCHA
CANTÓN: QUITO
Provincia: GONZALEZ SUAREZ
Fecha de Nacimiento: 1993-01-02
Nacionalidad: ECUATORIANA
Sexo: MUJER
Estado Civil: SOLTERO



INSTRUCCIÓN: BACHILLERATO
PROFESIÓN / OCUPACIÓN: BACHILLER COMER-ADM

APellidos y Nombres del Padre: CUARAN OBANDO KLEBER RODRIGO
APellidos y Nombres de la Madre: GUALOTUÑA GODOY MARIA TERESA

Lugar y Fecha de Expedición: QUITO, 2016-11-11
Fecha de Expiración: 2026-11-11

43337222



CERTIFICADO DE VOTACIÓN
4 DE FEBRERO 2018

002 JUNTA N.º
1721873667

002 - 041 NÚMERO
1721873667 CÉDULA

CUARAN GUALOTUÑA ARACELI MARIBEL
APELLIDOS Y NOMBRES

PICHINCHA PROVINCIA
QUITO CANTÓN
ITCHIMBIA PARROQUIA

CIRCUNSCRIPCIÓN:
ZONA: 2



REFERENDUM Y CONSULTA POPULAR 2018

Ciudadana (a)

ESTE DOCUMENTO ACREDITA QUE USTED SUFRÓ EN EL REFERENDUM Y CONSULTA POPULAR 2018

ESTE CERTIFICADO SIRVE PARA TODOS LOS TRÁMITES ELECTORALES Y PRIVADOS



NOTARÍA CUARTA CANTÓN QUITO

RAZÓN: De conformidad con lo dispuesto en el Art. 185 de la Ley Notarial, certifico que la fotocopia es igual al documento original que se me exhibió y se devolvió en foja(s)

Quito a 01 FEB 2019

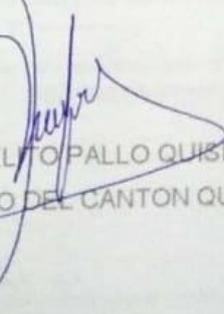
MSc. ROMULO JOSE LITO PALLO Q.
NOTARIO CUARTO



Se otorgó ante mí, en fe de ello confiero esta PRIMERA COPIA CERTIFICADA, DE LA DECLARACION JURAMENTADA DE LA SEÑORITA ARACELI MARIBEL CUARAN GUALOTUÑA, DEBIDAMENTE firmada y sellada en Quito, en la misma fecha de su otorgamiento.

NOTARÍA CUARTA
C.F.B.

ROMULO JOSE LITO PALLO Q.
NOTARIO CUARTO DEL CANTON QUITO



Certificación del Asesor

Lic. Omar Pinto en calidad de asesoría del trabajo de investigación designado por la cancillería de la UMET, certifico que la señorita Cuarán Gualotuña Araceli Maribel ha culminado el trabajo de investigación, con el tema Diseño de un producto gráfico-lúdico para la apropiación de los personajes “Festividad niño Rey de Reyes” barrio santa rosa, cantón Riobamba, provincia Chimborazo, quien ha cumplido con todos los requisitos legales exigidos por los que se aprueba la misma.

Esto es cuanto puedo decir en honor a la verdad, facultando al interesado hacer uso de la presente, así como también se autoriza la presentación para la evaluación por parte del jurado respectivo.

Atentamente,

Lic. Omar Pinto MSc.

ASESOR

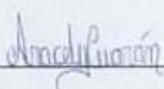
Declaración de autoría

Declaración de autoría del trabajo.

Yo, Cuarán Gualotuña Araceli Maribel, estudiante de la Universidad Metropolitana del Ecuador "UMET", declaro en forma libre y voluntaria que la presente investigación que versa sobre Diseño de un producto gráfico-lúdico para la apropiación de los personajes "Festividad niño Rey de Reyes" barrio Santa Rosa, cantón Riobamba, provincia Chimborazo, así como las expresiones vertidas en la misma son de autoría del compareciente, quien las ha realizado en base a recopilaciones bibliográficas, consulta de fuentes electrónicas e indagaciones de campo.

En constancia asumo la responsabilidad de la originalidad de la misma y el cuidado al remitirme a las fuentes bibliográficas respectivas para fundamentar el contenido expuesto.

Atentamente,



Cuarán Gualotuña Araceli Maribel

C.I. 172187366 7

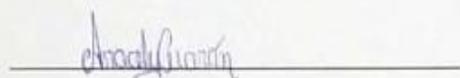
AUTOR

Cesión de derechos

Manifiesto en forma libre y voluntaria lo siguiente:

El trabajo de investigación con el tema Diseño de un producto gráfico-lúdico para la apropiación de los personajes "Festividad niño Rey de Reyes" barrio santa rosa, cantón Riobamba, provincia Chimborazo, son del autor Cuarán Gualotuña Araceli Maribel y cedo los derechos de la tesis a la Universidad para que el contenido sirva de fuentes de información y conocimiento para el bienestar universitario, siempre y cuando se respeten mis derechos de autor y sean citados cada vez que se haga referencia al presente trabajo de titulación y su contenido.

Atentamente,



Cuarán Gualotuña Araceli Maribel

C.I. 172187366 7

Dedicatoria

A mis padres Teresa y Kleber quienes con su amor, paciencia y esfuerzo me han permitido llegar a cumplir hoy un sueño más, gracias papitos por enseñarme a esforzarme y ser valiente, a no temer a las adversidades porque ellos y Dios están conmigo siempre.

A mis hermanas Alison y Evelyn por su amor y apoyo incondicional, en especial a mi pequeña que siempre está junto a mí animándome a seguir, gracias hermanitas por estar conmigo en todo momento.

A la familia Paguay Gualotuña que siempre está para apoyarme cuando más los necesito, por extender su mano en momentos difíciles y por el amor brindado cada día, de verdad mil gracias.

A mi novio Bryan quien ha sido un apoyo fundamental en todos los momentos, siempre a mi lado impulsándome a ser mejor, motivándome y ayudándome en todo cuanto ha podido, gracias amor.

Gracias a todos por su apoyo incondicional, gracias a ustedes hoy puedo con alegría presentar y disfrutar esta tesis.

Agradecimiento

De igual manera quiero agradecer a la Universidad Metropolitana del Ecuador, en especial a la carrera de Diseño Gráfico y cada uno de sus profesores quienes desde el inicio muestran su apoyo incondicional y preocupación sincera, gracias a todos ustedes quienes con la enseñanza de sus valiosos conocimientos hicieron que pueda crecer día a día como profesional, gracias por su paciencia, dedicación, apoyo incondicional y amistad.

Mi profundo agradecimiento a todas las autoridades y personal del Grupo de Diablos de Lata de Expresión Cultural “Los Puruhaes”, por confiar en mí, abrirme las puertas y permitirme realizar todo el proceso investigativo.

Finalmente quiero expresar mi agradecimiento al Lcdo. Omar Pinto, y al Lcdo. Wilson Guamán quienes durante todo este proceso, con su dirección, conocimiento, enseñanza y colaboración permitieron el desarrollo de este trabajo.

INDICE DE CONTENIDO

Certificación del Asesor	vii
Dedicatoria.....	x
Agradecimiento	xi
INDICE DE CONTENIDO.....	xii
INDICE DE TABLAS Y FIGURAS	xiv
ÍNDICE DE IMÁGENES	xv
ÍNDICE DE ANEXOS	xvi
Resumen	xvii
Abstract.....	xviii
INTRODUCCIÓN	1
Situación problemática	2
Formulación del problema científico	4
Determinación del objeto de estudio de la investigación	4
Campo de acción	4
Objetivo general.....	4
Objetivos específicos.....	4
Idea a defender o preguntas científicas	4
Población	5
Muestra seleccionada	5
Métodos científicos utilizados.....	5
Investigación mixta (cualitativa y cuantitativa).....	5
La Entrevista	5
La Observación.....	6
Documental	6
CAPÍTULO I.....	8
1. MARCO TEÓRICO	8
1.1. Festividad Niño Rey de Reyes.....	8
1.2. Personajes.....	9
1.2.1. Payasos.....	9
1.2.2. Perro.....	10
1.2.3. Diablos de Lata.....	11
1.2.4. Curiquingue	12

1.2.5. Sacha runa.....	13
1.2.6. Danzante de Cacha	13
1.3. Diseño gráfico.....	14
1.3.1. Fundamentos del diseño.....	15
1.3.2. Morfología:.....	15
1.3.3. El color	16
1.3.4. Teoría del color	16
1.3.5. Colorización.....	17
1.3.6. Ilustración	18
1.3.7. Tipografía.....	20
1.3.8. El diseño como actividad interdisciplinaria	21
1.4. Lúdica	21
1.4.1. Elementos del modelo lúdico	23
1.4.2. El juego y la socialización en la familia	23
1.4.3. El juego y la socialización.....	24
1.5. Tipos de juegos de mesa	24
1.6. Educación.....	26
CAPÍTULO II.....	27
2. MARCO METODOLÓGICO.....	27
2.1. Resultados de la investigación de campo.....	28
2.2. Informe ejecutivo	39
CAPÍTULO III.....	40
3. PROPUESTA.....	40
3.1. Título	40
3.2. Desarrollo de la propuesta.....	40
3.3. Boceto	40
3.3.1. Diseño del identificador	41
3.4. Tipografía	42
3.5. Cromática	42
3.6. Estructura del juego	55
3.6.1. Cartas	55
3.6.2. Tablero	56
3.6.3. Empaque	57
3.6.4. Instructivo manual	57
3.6.5. Dinámica del juego	58

3.6.6. Instrucciones.....	59
3.7. Estructura del empaque del juego	59
3.7.1. Terminados gráficos.....	60
3.7.2. Empaque	61
3.8. Presupuesto	63
CONCLUSIONES	65
RECOMENDACIONES	66
BIBLIOGRAFÍA	67
ANEXOS	70

INDICE DE TABLAS Y FIGURAS

Tabla 1. Tamaño de la muestra	5
Tabla 2. Análisis morfológico del personaje Payaso	9
Tabla 3. Análisis morfológico del personaje Perro	11
Tabla 4: Análisis morfológico del personaje Diabolo de Lata	12
Tabla 5: Análisis morfológico del personaje Curiquingue.....	12
Tabla 6: Análisis morfológico del personaje Sacha Runa	13
Tabla 7: Análisis morfológico del personaje Danzante de Cacha	14
Tabla 8: Comparación entre el significado de la cromática andina y psicología del color occidental	17
Tabla 9: Tipos de ilustración	19
Tabla 10: Tipos de juegos	22
Tabla 11: Cuadro de operacionalización de variables.....	27
Tabla 12: Caracterización del personaje Curiquingue.....	43
Tabla 13: Caracterización del personaje Diabolo de Lata	45
Tabla 14: Caracterización del personaje Payaso	46
Tabla 15: Caracterización del personaje Perro	48
Tabla 16: Caracterización del personaje Sacha Runa	49
Tabla 17: Caracterización del personaje Danzante de Cacha	51
Tabla 18: Medidas de las máquinas de impresión	62
Tabla 19: Presupuesto de investigación.....	63

Tabla 20: Presupuesto de diseño.....	63
Tabla 21: Presupuesto de producción.....	63
Tabla 22: Presupuesto del proyecto.....	64

ÍNDICE DE IMÁGENES

Fotografía 1: Personajes del desfile.....	8
Fotografía 2: Payasos.....	9
Fotografía 3: Perro.....	10
Fotografía 4: Diablos de Lata.....	11
Fotografía 5: Bocetos del identificador.....	41
Fotografía 6: Isologotipo Rey de Reyes.....	41
Fotografía 7: Tipografía.....	42
Fotografía 8: Caracterización del personaje Curiquingue.....	43
Fotografía 9: Partes del personaje Curiquingue.....	44
Fotografía 10: Caracterización del personaje Diabla de Lata.....	44
Fotografía 11: Partes del personaje Diabla de Lata.....	45
Fotografía 12: Caracterización del personaje Payaso.....	46
Fotografía 13: Partes del personaje Payaso.....	47
Fotografía 14: Caracterización del personaje Perro.....	47
Fotografía 15: Partes del personaje Perro.....	48
Fotografía 16: Caracterización del personaje Sacha Runa.....	49
Fotografía 17: Partes del personaje Sacha Runa.....	50
Fotografía 18: Caracterización del personaje Danzante de Cacha.....	50
Fotografía 19: Partes personaje Danzante de Cacha.....	51
Fotografía 20: Danzante de Cacha.....	52
Fotografía 21: Diabla de Lata.....	53
Fotografía 22: Payaso.....	53
Fotografía 23: Perro.....	54
Fotografía 24: Sacha Runa.....	54
Fotografía 25: Tarjetas del juego.....	55
Fotografía 26: Juego de mesa.....	56
Fotografía 27: Empaque.....	57
Fotografía 28: Instructivo manual.....	57

Fotografía 29: Instrucciones del juego	59
--	----

ÍNDICE DE ANEXOS

Anexo 1: Entrevista Víctor Herrera – Grupo de Diablos de Lata de Expresión Cultural “Los Puruháes”	70
Anexo 2: Preguntas de las tarjetas del juego	73

Resumen

Cuando los españoles fundan tierras del Reino de Quito eligen un patrono o patrona, su misión es velar por el bienestar de la comunidad y las familias pertenecientes a esta. En Chimborazo desde la época navideña, hasta los primeros días de enero, el Pase del Niño llena las calles con música, baile y coloridos trajes. Los seis personajes protagonistas del desfile en esta fiesta religiosa son: el Perro, el Sacha runa, el Payaso, el Diablo de lata, el Danzante de Cacha y el Curiqingue. Todos los personajes son parte imprescindible de la fiesta, además que poseen un especial simbolismo dentro del desfile conmemorativo.

Ecuador posee abundante riqueza cultural que debe ser estudiada y difundida. Por tal motivo, el diseño de un producto gráfico – lúdico permitirá generar apropiación de los personajes de la festividad “Niño Rey de Reyes”, en el barrio Santa Rosa, del cantón Riobamba, provincia de Chimborazo; además de difundir la herencia cultural, fomentará ideas visuales que permitan generar proyectos creativos plásticos cuyas aplicaciones se abren en un enorme y amplio abanico de posibilidades, tanto en las artes visuales, la artesanía y el diseño en sus múltiples variantes como en el campo de la educación e investigación, para su realización se emplea la investigación cualitativa para obtener los datos relevantes sobre dicha festividad y una vez analizados los resultados aplicar mediante las herramientas de diseño en una propuesta que aporte a la apropiación de los personajes de la Festividad del Niño Rey de Reyes.

Palabras clave

Ecuador, Diseño gráfico, Cultura, Riobamba, Festividad Rey de Reyes, Diablo de Lata, Sacha Runa, Curiqingue, Perro, Danzante de Cacha, Payaso

Abstract

When the Spanish founded the Kingdom of Quito lands choose a patron or patron, its mission is to ensure the well-being of the community and the families belonging to this. In Chimborazo from the Christmas season, until the first days of January, the pass of the child fills the streets with music, dancing and colorful costumes. The six main characters of the parade in this religious festival are: dog, Sacha runa, clown, Tin devil, the dancer's grip and the Curiquingue. All the characters are an essential part of the Festival, which also have a special symbolism within the memorial parade.

Ecuador has abundant cultural wealth that must be studied and disseminated. For this reason, a graphic product design - playful will generate appropriation of the characters of the Festival "Child King of Kings", in the barrio Santa Rosa, of the canton Riobamba, Chimborazo province; In addition to disseminating the cultural heritage, it will promote visual ideas that allow generating plastic creative projects whose applications open in a vast and broad range of possibilities, both in the Visual Arts, crafts and design in its multiple variants as in the field of education and research, for its realization is used qualitative research to obtain relevant data on this holiday and once analyzed outcomes apply using the design tools in one proposal that contributes to the appropriation of the characters of the feast of the child King of Kings.

Keywords

Ecuador, graphic design, culture, Riobamba, Festival King of Kings, Tin devil, Sacha Runa, Curiquingue, dog, Cacha dancer, clown

INTRODUCCIÓN

El pase del Niño Rey de Reyes es una fiesta religiosa y popular que forma parte de la cultura de los riobambeños en la provincia de Chimborazo desde 1797, dicha fiesta ha cobrado fuerza hasta el punto de convertirse en una de las festividades más importantes del pueblo católico. La celebración conmemora la visita de los reyes Magos a Jesús en el día de su nacimiento. La familia Mendoza, denominados los fundadores, son quienes mantienen la custodia de la imagen.

Eulalia Cazar, funcionaria de la Subdirección de Cultura de Chimborazo:

En Riobamba, en el centro del Ecuador, desde hace medio siglo se saca en procesión al Divino Niño, una figura tradicional del cristianismo, y sus fieles dicen que es rey incluso de los reyes magos y por eso la procesión se ha dado a llamar el Pase del Niño Rey de Reyes; el Divino Niño es el rey de los reyes magos. (Samaniego, 2018)

Cuando los españoles fundan tierras del Reino de Quito eligen un patrono o patrona, su misión es velar por el bienestar de la comunidad y las familias pertenecientes a esta. En Chimborazo desde la época navideña, hasta los primeros días de enero, el Pase del Niño llena las calles con música, baile y coloridos trajes. Los seis personajes protagonistas del desfile, representan la variedad de culturas que posee esta fiesta religiosa, considerada patrimonio cultural, estos personajes son: el Perro, el Sacha runa, el Payaso, el Diablo de lata, el Danzante de Cacha y el Curiquingue.

Según (Caballero Serrano, 2012) en su trabajo de titulación: Ilustraciones infantiles de personajes tradicionales contemporáneos de la serranía ecuatoriana aplicada en una línea de soportes gráficos habla acerca de los personajes de las fiestas y dice:

Los personajes son parte imprescindible de las fiestas populares tradicionales que forman parte de los desfiles, comparsas, romerías y otras manifestaciones del folclore social, además de poseer un especial simbolismo dentro del desfile conmemorativo, también destacan por su indumentaria particular que va

desde la más sencilla, como la del barrendero, hasta la más lujosa, como la del coraza.

Situación problemática

Según el Ministerio de Telecomunicaciones y de la Sociedad de la Información:

En cuanto a grupos etarios, las personas entre 15 y 29 años son las que más utilizan las redes sociales en sus teléfonos, con un 94,1%; seguido de los jóvenes menores de 15 años que lo hacen en un 93%.(Ecuador, Ministerio de Telecomunicaciones y de la Sociedad de la Información, 2018)

Se define la situación problemática desde varios aspectos; el primer aspecto es el cultural porque se evidencia la pérdida de las tradiciones, en especial hacia las nuevas generaciones que viven un proceso de aculturación al ser influenciadas por otras culturas que gran parte del tiempo dedican a las diferentes redes sociales, e introducen nuevos aspectos culturales a la cultura local, dejando de ser auténtica en su manifestación y perdiendo el significado de la misma.

Otro de los problemas es que a pesar de que existen normativas establecidas dentro de la Constitución, éstas no se cumplen como es el caso de la siguiente:

Las personas tienen derecho a construir y mantener su propia identidad cultural, a decidir sobre su pertenencia a una o varias comunidades culturales y a expresar dichas elecciones; a la libertad estética; a conocer la memoria histórica de sus culturas y a acceder a su patrimonio cultural; a difundir sus propias expresiones culturales y tener acceso a expresiones culturales diversas.(Ecuador, Consejo Nacional de Planificación, 2017)

Las normativas en algunos casos no se cumplen, ya que los jóvenes no conocen su memoria histórica, ni difunden sus expresiones de una manera que no sea la fiesta anual. Son pocos los espacios culturales que permiten preservar la festividad. Mediante el estudio se puede dar a conocer los personajes que poseen elementos gráficos y morfológicos con significados y características que dan realce a una determinada festividad.

La fiesta es ejemplo de la cultura y tradiciones que mantienen los pueblos en vista de que se manifiestan diferentes creencias. En cuanto a la festividad Rey de Reyes

los personajes que más destacan son los Danzantes, Payasos, Curiquingues, Diablos de lata, Sacha Runas y perros.

La participación es de motivo, mas no de carácter de identificación con sus raíces o consciencia, es ahí donde la propuesta apunta a sacar a flote el valor simbólico de dichos personajes de la festividad Rey de Reyes, para que así, los jóvenes conozcan más a fondo sus raíces, sus costumbres y el juego que es parte de la tradición ecuatoriana y pretende generar el sentido de apropiación mediante la estrategia lúdica.

El juego que posee un objetivo educativo, se estructura como un juego reglado que incluye momentos de acción pre-reflexiva y de simbolización o apropiación abstracta-lógica de lo vivido para el logro de objetivos de enseñanzas curriculares, cuyo objetivo último es la apropiación por parte del jugador, de los contenidos fomentando el desarrollo de la creatividad. (Chacón, 2008)

De acuerdo al Plan Nacional de Desarrollo 2017 – 2021, el objetivo 2 nos dice:

Asimismo, el campo de la identidad y cultura ecuatoriana se presentan en las propuestas a través de la promoción de la actividad y la producción artística, cultural y audiovisual; la circulación de las artes, culturas, memorias y patrimonios tangibles e intangibles, y la inclusión de los conocimientos ancestrales; todo esto en una interacción con los diferentes ámbitos del desarrollo del país. (Ecuador, Consejo Nacional de Planificación, 2017)

Se emplea como medio de sustentación para realizar el estudio morfológico del patrimonio intangible de la fiesta tradicional del Niño Rey de Reyes; en mantener la identidad cultural de un pueblo que viene definida desde los tiempos inmemoriales a través de múltiples aspectos en los que se plasma la cultura, siendo parte esencial de la vivencia del ser humano.

Esta diversidad culturales, para el género humano, tan necesaria como la diversidad biológica para los organismos vivos y constituye el patrimonio común de la humanidad que debe ser reconocida y consolidada en beneficio de las generaciones presentes y futuras. (Ruiz, 2007)

Formulación del problema científico

¿Puede el diseño de un producto gráfico – lúdico generar apropiación de los personajes de la festividad Niño Rey de Reyes,barrio Santa Rosa, cantón Riobamba, provincia de Chimborazo?

Determinación del objeto de estudio de la investigación

El diseño gráfico y su interacción con la lúdica para generar apropiación de la festividad Rey de Reyes.

Campo de acción

Diseño, ilustración, lúdica, educación

Objetivo general

Proponer un producto gráfico-lúdico mediante el empleo de los elementos gráficos y análisis morfológico de los personajes de la festividad Niño Rey de Reyes, para su apropiación en el barrio Santa Rosa, cantón Riobamba, provincia de Chimborazo.

Objetivos específicos

- Investigar todos los elementos referentes al diseño gráfico, como los elementos claves de la festividad, la lúdica y estrategias metodológicas para generar elementos gráficos que sean pertinentes a la propuesta gráfica referente a la festividad Rey de Reyes
- Aplicar el método inductivo que sirve para la realización de las preguntas referentes a la festividad y el posterior desarrollo de la propuesta.
- Generar los recursos gráficos, como de la estrategia metodológica y los elementos característicos de la festividad que son reflejados en la propuesta

Idea a defender o preguntas científicas

El diseño de un juego didáctico lúdico y su interacción para generar apropiación de los personajes de la festividad Rey de Reyes en el barrio Santa Rosa de Riobamba.

Población

Muestra seleccionada

Para el cálculo de la muestra se emplea la Colegio Maldonado, los cursos primero, segundo y tercero de bachillerato y la escuela 11 de noviembre, de acuerdo al grupo objetivo localizado en instituciones educativas.

Tabla 1. Tamaño de la muestra

Colegio Maldonado	Número de alumnos	Escuela 11 de Noviembre	Número de alumnos
Primero de bachillerato	23	5to año de E.B	32
Segundo de bachillerato	28	6to año de E.B	27
Tercero de bachillerato	31	7mo año de E.B	29
Resultado	82	Resultado	88
Total	170		

Elaborado por: Araceli Cuarán

Métodos científicos utilizados

Investigación mixta (cualitativa y cuantitativa)

La investigación permite obtener datos numéricos y características de la festividad y datos importantes para el desarrollo de la propuesta gráfica, estos datos numéricos se obtienen en los porcentajes de las encuestas realizadas en el barrio Santa Rosa y permiten determinar con cantidades cuánto se sabe de la Festividad Rey de Reyes y características como el estudio de cualidades morfológicas que diferencian cada personaje que serán aplicadas en el desarrollo de la propuesta.

La Entrevista

Es una técnica para obtener datos que consiste en el diálogo entre dos personas: el entrevistador "investigador" y el entrevistado; esto se realiza con el fin de obtener información de parte del entrevistado, quien es, por lo general, una persona entendida en la materia de la investigación. La entrevista constituye una técnica indispensable porque permite obtener datos que de otro modo serían muy difíciles conseguir. (Puente, 2017)

La entrevista es parte fundamental del proyecto dado que permite obtener datos específicos acerca del proyecto y la festividad Niño Rey de Reyes, con un especialista en el tema como es el representante del Grupo de Diablos de Lata de Expresión Cultural “Los Puruháes”, quien nos informó sobre los datos específicos de la festividad, características de los personajes y sobre los diferentes significados que estos poseen dentro del desfile; así mismo todos los datos obtenidos servirán para el desarrollo de la propuesta.

La Observación

Es un procedimiento importante en la investigación científica, esto puede entenderse como el proceso mediante el cual se perciben deliberadamente ciertos rasgos existentes en la realidad por medio de un esquema conceptual previo y con base en ciertos propósitos definidos generalmente por una conjetura que se quiere investigar. (Vásques Hidalgo, 2005)

Este tipo de método empírico fue empleado al realizar la investigación, corroborar los datos de investigaciones existentes y observar detalles acerca de los personajes. En el diseño gráfico es una parte esencial gracias a que de esta manera se obtienen datos específicos para el desarrollo de la propuesta como son el color, la textura, los materiales utilizados para su fabricación, entre otros.

Documental

La investigación documental es parte esencial del proceso de investigación científica, visto que permite usar diferentes tipos de documentos para recopilar información y obtener resultados que sirven de base para el desarrollo de la propuesta. En la investigación se emplea información que sea de calidad, buscada en fuentes y páginas oficiales confiables, además de documentos electrónicos y físicos, por ejemplo, folletos, videos, enciclopedias digitales, páginas web, fotografías, bibliotecas entre otros materiales que ofrecen información respecto a la festividad y sus personajes, características, significados, colores, entre otros aspectos necesarios para la realización de la propuesta gráfica.

Este tipo de investigación está empleada de inicio a fin en el desarrollo de la propuesta por la variedad de sus presentaciones, lo que ha permitido conocer desde

el origen de la festividad, sus representantes, características, personajes, colores, formas, imágenes, significados, y todo lo relacionado al desarrollo de la propuesta en su totalidad.

CAPÍTULO I

1. MARCO TEÓRICO

1.1. Festividad Niño Rey de Reyes

La festividad Niño Rey de Reyes, es una fiesta religiosa que se celebra en los meses de diciembre y enero en la ciudad de Riobamba en la que se festeja al Niño Jesús. Desde hace medio siglo se exhibe en la procesión al Divino Niño, una figura tradicional del cristianismo, que es denominado así por las fieles personas creyentes quienes aseguran que es rey de los reyes magos. En la fiesta participan los devotos y donantes con bailes y comparsas en donde intervienen personajes típicos del folclore andino como son los diablos, los sacha runas, los curiwingues, los danzantes, los payasos y hombres disfrazados de perros, monos, entre otros.

Fotografía 1: Personajes del desfile



Fuente: (Giacometti, 2015)

1.2. Personajes

1.2.1. Payasos

Fotografía 2: Payasos



Fuente: (Giacometti, 2019)

Este personaje tiene como característica principal ser colorido y alegre, es uno de los personajes que se encargan de cuidar de la integridad física del niño; este personaje se mezcla entre la multitud, posee un “chorizo” que es un elemento hecho de tela relleno de trapos o de aserrín, con el que golpean a la gente.

Tabla 2. Análisis morfológico del personaje Payaso

Personaje	Características	Colores	Significado	Significante
Payaso	Traje de una pieza Chaleco de gamuza Caretta de cartón Tolete (Chorizo) Bonete Guantes blancos	Multicolor	Payaso	Festividad Alegría Identidad elegancia

Elaborado por: Araceli Cuarán

1.2.1.1. Origen del encaje

El encaje tiene orígenes históricos no esclarecidos todavía y difíciles de resolver. Algunos autores opinan que no existieron sino hasta el siglo XV, pero está demostrado que se hacían con anterioridad, remontando su existencia a tiempos antiquísimos. Así, por un lado, aparecieron en esa época las denominadas «puntas»,

«randas» y «encajes», y por tanto no hay referencias reflejadas en documentos bajo esa denominación anteriormente. Por otro lado, el encaje y el bordado se confundían primitivamente, quedando englobados ambos en los pasamanos. Según Carmen Baroja de Caro, en España se llamó generalmente pasamanos a los encajes de oro, plata, sedas, y puntos de randa a los de hilo blanco, algunas veces mezclados con hilos de color y metal. (Villoldo Díaz, 1987)

El dibujo o bordado que ofrece forma geométrica en sus comienzos y tiende más a la interpretación de la fauna o flora natural, desde el siglo XVII.

1.2.2. Perro

Es el guardián de la integridad física del Niño, al igual que el payaso; este personaje abre los recorridos, cuida a sus participantes y con picardía simula ser un perro que juega con los espectadores. Viste un traje confeccionado con un saco tejido de cabuya combinado con telas de colores, lleva una cuerda de cabuya sujeta en la cintura, un pañuelo colorido en la cabeza y una máscara de cartón con cara de perro. (Goraymi, 2018)

Los primeros trajes de los denominados perros eran vestimentas de policías y militares. Hace varios años que las personas que representan a este personaje, lo hacen con dichas vestimentas por un motivo especial que se debe a la creencia popular de que un policía o un militar tiende a ser mujeriego y se lo conoce vulgarmente con la denominación de perros. (Herrera, 2018)

Fotografía 3: Perro



Fuente: (Diario El Comercio, 2017)

Tabla 3. Análisis morfológico del personaje Perro

Personaje	Características	Colores	Significado	Significante
Perro	Traje de una pieza Caretta de cartón Chaleco de cabuya Guantes blancos	Multicolor	Perro	Alegría Festividad Identidad Elegancia
En cuanto a la vestimenta existe una abundante diversidad de opciones, entre las más destacadas se encuentran el disfraz parecido al del payaso, trajes militares, y un traje de telas de colores.				

Elaborado por: Araceli Cuarán

1.2.3. Diablos de Lata

Fotografía 4: Diablos de Lata



Fuente: (Diario El Comercio, 2017)

Santa Rosa era conocido como un barrio de hojalateros razón por lo que, a uno de sus habitantes se le ocurrió reemplazar la máscara tradicional de cartón por una fabricada artesanalmente con materiales propios de un hojalatero; así nació el personaje que se ha mantenido por generaciones y que actualmente es un personaje infaltable en todos los pases del Niño de Riobamba y solo se lo puede mirar en esta fiesta.

El paso típico del diablo de lata es elegante. Camina al ritmo de un sonajero fabricado con pequeñas piezas redondas de metal o tapas de botellas, conocidas popularmente como tillos, mientras suena la canción María Manuela que es un yaraví entonado generalmente por una banda de pueblo. La tradición dicta que, si se escogió este personaje para bailar en el pase del Niño, se debe representarlo durante nueve años seguidos, de lo contrario les lleva el diablo, dice entre risas Rosario Tapia, una de las vecinas más antiguas del barrio. (Márquez, 2015)

Tabla 4: Análisis morfológico del personaje Diabla de Lata

Personaje	Características	Colores	Significado	Significante
Diabla de Lata	careta de lata chaleco de chifon pantalón negro guantes pañuelos de seda zapatos de charol trenza de cabuya sonajero farol látigo	rojo azul negro blanco	Diablo	autenticidad hojalateros identidad Riobamba elegancia alegría distinción fe liberación autoridad

Elaborado por: Araceli Cuarán

1.2.4. Curiquingue

Personaje colorido, alegre, juega con las asistentes al desfile simulando ser un ave. “El personaje es de origen indígena, propio de la serranía ecuatoriana, representa el espíritu del páramo andino y es considerado protector de la Pacha Mama y de los animales”.(Márquez, 2015)

Los habitantes de Riobamba comentan que son una representación de una Ave Sagrada para el pueblo Puruhá, a la que le rendían culto, la misma que estaba ligada a los ceremoniales agrícolas. Los ancestros ofrendaban pilches con cuicas para que la Curiquinga se alimente, y así puedan tener buenas cosechas, costumbre ancestral que se reproduce en la danza de la Curiquinga. (Duchi Pesantez, 2016)

Tabla 5: Análisis morfológico del personaje Curiquingue

Personaje	Características	Colores	Significado	Significante
Curiquingue	máscara cónica disfraz de ave pantalones cortos guantes zapatillas	multicolor	Curiquingue	identidad alegría ave andina

Elaborado por: Araceli Cuarán

1.2.5. Sacha runa

El sacha runa es para la cosmovisión andina un espíritu sagrado que protege el páramo, el bosque y a todos los seres vivos. Originalmente, el traje estaba forrado de musgo, pero debido al daño ambiental en la actualidad quienes representan a este personaje visten con fibras de cabuya. Sacha runa es un vocablo kichwa que en español significa ‘hombre musgo, hombre de la selva, o diablo de monte’.

El personaje no habla, pero hace sonidos graciosos y en los pases del Niño se dedica a bromear con la gente que mira las comparsas desde las aceras. Para la gente indígena es un personaje real: Aparece cuando los animales están en peligro o hay un conflicto. Él escoge a los toros más bravos y robustos para llevarlos a otros cerros seguros, explica Valeria Anaguarqui, una yachak de San Juan. Ella, como otras decenas de pastores campesinos, asegura haberlo visto en los páramos. Lo describe como un hombre grande, que lleva un fute para asustar al ganado y utiliza lo que parece ser un poncho café o negro oscuro. El sacha runa aparece solo cuando llueve y hay mucha neblina, es muy rápido y no se deja ver bien, describe Anaguarqui. Por esa razón, quienes lo representan en los desfiles son juguetones y se dan volteretas en el piso. (Márquez, 2015)

Tabla 6: Análisis morfológico del personaje Sacha Runa

Personaje	Características	Colores	Significado	Significante
Sacha Runa	máscara traje de musgo o traje militar pañuelo de tela guantes botas de caucho o zapatos trenza de cabuya espejo o cepillo látigo de cuero de vaca	verde	hombre musgo, hombre de la selva, o diablo de monte	diablo naturaleza espíritu sagrado identidad alegría festividad mimetismo diversión personalidad

Elaborado por: Araceli Cuarán

1.2.6. Danzante de Cacha

Cualquier celebración que se realizaba hace siglos en la cultura andina estaba presidida por los danzantes. Aún ahora sucede que no hay fiesta popular si no hay

danzantes. Se los considera sumo sacerdotes; son chamanes y en quichua se les puede llamar yachay. Es el ser que tiene la capacidad para establecer un contacto con lo espiritual, lo divino, lo sobrenatural, es la cabeza del ritual. Como tal, la base de su vestimenta es blanca y baila, normalmente, un ritmo andino también llamado danzante. Es el traje que tiene mayor riqueza de trabajo artesanal y eventualmente usa una máscara de malla de alambre, ya que la anterior, de una sola pieza de madera, les lastimaba la cara. También se destaca el fino bordado con hilo de oro de ciertas partes de su vestimenta. (Samaniego, 2018)

Tabla 7: Análisis morfológico del personaje Danzante de Cacha

Personaje	Características	Colores	Significado	Significante
Danzante de Cacha	careta metálica mandil camisa pantalón guantes sombbrero pañuelos de seda flores	rojo blanco	Danzante de Cacha	identidad, llegada de los españoles alegría festividad conquista española fe, espiritualidad

Elaborado por: Araceli Cuarán

Con el conocimiento sobre la festividad

Cuando el diseño transporta un mensaje y sus personajes podemos realizar la propuesta empleando el diseño gráfico y sus diferentes herramientas para la ejecución del producto gráfico lúdico.

1.3. Diseño gráfico

El diseño es una actividad creativa en la que, el diseñador da forma a una idea para que cumpla dichos requisitos, ya sean funcionales, estéticos, simbólicos, entre otros. Muchos de ellos son auténticos íconos de nuestra cultura popular. Entender el significado del diseño no es solo entender el papel que desempeñan la forma y el contenido, sino descubrir que el diseño es también un comentario, una opinión, un punto de vista y una responsabilidad social.

Diseñar es mucho más que simplemente ensamblar, ordenar, incluso editar: es añadir valor y significado, aclarar, modificar, teatralizar, persuadir y quizá incluso

entretener. Es el principio, el fin, el proceso y el producto de la imaginación.(Rand, 1993)

Es decir, el diseño gráfico tiene responsabilidad social, además de valor y significado mediante todo el proceso de inicio a fin.

1.3.1. Fundamentos del diseño

1.3.2. Morfología:

Se emplea la morfología para el análisis de cada uno de los personajes, sus texturas, colores y formas.

El estudio de la forma de elementos visuales

- a) Forma: todo lo que pueda ser visto posee una forma y aporta identificación a la percepción.
- b) Medida: todas las formas tienen tamaño y es posible medirlas.
- c) Color: una forma se distingue de otras por el color, sus variaciones tonales y cromáticas.
- d) Textura: se refiere a la superficie de la forma. Puede ser plana o decorada, suave o rugosa.

Se distinguen cuatro grupos de elementos de los cuales se centrará en los elementos visuales:

a) Elementos conceptuales

b) Elementos visuales

a) Forma b) Medida c) Color d) Textura

c) Elementos de relación

d) Elementos prácticos

a) Representación: Cuando una forma ha sido derivada de la naturaleza, o del mundo hecho por el ser humano, es representativa, esta puede ser realista, estilizada o semi abstracta.

b) Significado: El significado se hace presente

c) Función.: La función se hace presente cuando un diseño debe servir un determinado propósito (García Torres)

1.3.3. El color

Es el elemento fundamental más evidente del diseño y el que puede imprimir carácter y dinamismo a los elementos que se aplica. Todo lo material existente manifiesta cromatismo, no hay nada en el universo que no lo posea, pero son los humanos habitantes en cada zona ecológica quienes les dan un nombre, un orden, un uso, un sentido, una valoración, atribuyéndoles además una simbología según su cultura y cosmovisión.

La Wiphala es parte de la iconografía y simbolismo de las culturas andinas, cuyo aporte tuvo su inicio en la cultura Quechua - Aymara. La representación de la Wiphala atribuye a cada macro región un determinado color, este se halla representado por la diagonal de la izquierda que hace recordar la diagonal de la chakana como símbolo del camino Inca. El verde para el Antisuyo, el rojo para el Chinchaysuyo, el blanco para el Collasuyo y el Amarillo para el Contisuyo. (Quispe, 2017)

1.3.4. Teoría del color

La teoría del color permite conocer como está asociado el color en la mente de las personas, que sensaciones o sentimientos causa al emplearse sobre diferentes superficies

En el diseño, el color es muy subjetivo. Lo que produce una reacción en una persona puede provocar una muy distinta en otra. A veces esto se debe a las preferencias personales y otras veces debido a factores culturales. La teoría del color es una ciencia en sí misma. Estudiar cómo afecta los colores a las personas, de manera individual o en grupo, es algo a lo que muchas personas dedican una vida de estudios. A veces cambiando el matiz o la saturación de un color se puede causar una sensación completamente distinta. Las diferencias culturales significan que un color considerado feliz en un país, puede ser considerado deprimente en otro. (Fiori, 2014)

1.3.5. Colorización

Para el proceso de colorización se empleó la psicología del color de acuerdo a cada uno de los personajes y en base a la investigación previa, se le asignó un color de acorde a las características propias de cada uno de ellos. Los colores producen diferentes emociones e influyen de manera decisiva en nuestra percepción de la realidad, de acuerdo a la psicología del color.

Tabla 8: Comparación entre el significado de la cromática andina y psicología del color occidental

Comparación entre el significado de la cromática andina y psicología del color occidental			
Color	Significado cromática andina	Significado psicología del color occidental	Conclusión y personaje
Azul	Espacio cósmico, al infinito, es la expresión de los astros y los efectos naturales que se sienten sobre la tierra	Evoca profundidad, seriedad, confianza y solemnidad	Danzante de Cacha, solemnidad, religiosidad al ser elaborados en base a rasgos de las imágenes que veían en las iglesias
Verde	Símbolo de las reservas naturales, la flora y fauna	Es un color tranquilo y apacible, y representa aspectos como la esperanza, la salud, y la paz, también asociado a la naturaleza	Sacha runa, naturaleza, flora y fauna
Rojo	Es la expresión de la cultura del hombre andino, el rojo es símbolo de la tierra o sangre humana.	Es un color pasional, intenso, excitante, en cierto modo agresivo, y refleja valores como la vitalidad y la fortaleza.	Diablo de Lata, fuerza, rojo es asociado al diablo
Amarillo	Energía y fuerza de las energías luminosas	Color luminoso y cálido, y refleja cualidades como el optimismo y la claridad, alegría	Payaso, alegría, optimismo, energía
Anaranjado	Creatividad y es la expresión de la cultura	Es un color dinámico y radiante, y transmite una sensación amigable, de confianza	Perro, dinamismo, amigable.
Violeta	Representa la cosmovisión andina y la trascendencia del espíritu en la otra dimensión	Es un color que refleja la creatividad en estado puro, así como la imaginación y la sabiduría.	Curiquingue, Pureza, sabiduría, espiritualidad, creatividad

Elaborado por: Araceli Cuarán

Mediante la investigación se asignó un color a cada uno de los personajes, de acuerdo a los atributos y características de sus personajes, dichos colores serán reflejados en el desarrollo de la propuesta.

1.3.6. Ilustración

Ilustrar es interpretar, interpretar un texto, sea cual sea; un texto literario o un mensaje publicitario. Ilustrar es una manera de narrar en imágenes, es la narración que se opone a la decoración. La ilustración es una reinterpretación tomada como referencia o punto de partida de un texto. (Ballester)

Para el desarrollo del proyecto se emplea la ilustración para narrar mediante imágenes cada uno de los personajes de la festividad Rey de Reyes y así preservarlos en la memoria colectiva, específicamente se emplea la ilustración digital ya que usa las nuevas tecnologías para la producción de imágenes mediante trazos y figuras.

1.3.6.1. Tipos de ilustraciones

En cuanto a cómo se realizan las ilustraciones, igualmente existen dos grandes tipos:

Ilustración tradicional: es el tipo clásico de ilustración, en el que se dibuja y pinta a mano.

Ilustración digital: la ilustración digital, en cambio, usa las nuevas tecnologías (a través de diferentes tipos de software) para la producción de imágenes.

Por último, los campos en los que se emplea la ilustración son muchos y muy variados. Algunos de estos ejemplos son:

Tabla 9: Tipos de ilustración

Tipos de ilustración	
Tipo	Características
Ilustración infantil	Variedad de técnicas, acuarela y el gouache gozan de mucha popularidad. Pero también se encuentra el acrílico, el pastel, el collage y las técnicas digitales. El color es uno de los elementos principales
Ilustración fantástica	Creación de personajes y escenografías, la caracterización de los mismos, el desarrollo de objetos y máquinas, explora el espacio de la fantasía de género de ciencia ficción que incorpora temas de la mitología, imaginación, el estado de sueño
Ilustración para Videojuegos	Ficción Uso de programas de modelado, concept art y animación 2D y 3D
Humor gráfico	Son diversas obras gráficas realizadas para la prensa, abundantes de sátira y actualidad. Es un género periodístico de interés público.
Ilustración técnica	La función de un dibujo técnico es diseñar y fabricar una máquina un objeto. Se define como la representación a escala de un objeto, cuyo objetivo es la correcta descripción visual para su fabricación.
Ilustración editorial	Componente gráfico que complementa o realza un texto. La ilustración se muestra llamativa hacia el espectador para que compre por ejemplo un cómic o un libro simplemente por la portada.
Ilustración para cine	Ilustración digital en cine existen varios programas tanto para hacerlos en 2d como en 3d como son 3D Max, Maya, SoftImage, Cinema 4D,
Comic	Dibujos separados que forman secuencias de una misma trama y que están delimitados en un marco.
Ilustración de portada	La ilustración es la asociación de la imagen con la palabra. Existen diferentes usos para la ilustración, como; el científico, de tipo imprenta, literario, publicitario, etc.
Ilustración publicitaria	La ilustración tiene como objetivo, llamar la atención sobre el producto, al anunciar su existencia y enfatizar sus características.
Ilustración de moda	La ilustración de moda está constituida por dibujos, esquemas, bosquejos, bocetos o pinturas relacionadas a la moda, pueden ser de modelos, ropa o accesorios prácticamente cualquier objeto o situación relacionada a esta industria.
Narrativa	Muestra un suceso o secuencia de sucesos según un guion literario. Este tipo de ilustración debe ajustarse a los contenidos y detalles del texto ilustrado manteniendo el equilibrio entre la interpretación personal del ilustrador y el mundo imaginativo del lector.
Decorativa	Se acompaña a un texto para embellecer la página. Suelen ser ilustraciones marginales que enriquecen el diseño gráfico de las publicaciones, generalmente manchas, formas abstractas, detalles, etc.
Conceptual	No está obligada a ceñirse a los datos proporcionados por un texto. Desarrolla una idea personal nacida de las consideraciones que hace el ilustrador acerca del tema que se propone ilustrar.

Elaborado por: Araceli Cuarán

1.3.6.2. Ventaja del uso de gráficos vectoriales

“La gran ventaja de los gráficos vectoriales es que al ser representaciones geométricas y matemáticas se pueden ampliar sin perder la calidad y manteniendo los contornos siempre limpios y perfectos, nunca pixelados”. (López, 2018)

1.3.6.3. Vectorizar

El término vectorial es usado regularmente en diseño para definir un tipo de gráficos de dos dimensiones producidas mediante un computador y un software especializado. Actualmente es la forma más utilizada para la producción de gráficos de calidad y bajo peso.

1.3.7. Tipografía

“El primer paso a la hora de hacer un diseño tipográfico es escoger el concepto básico, el que queremos transmitir, y a partir de aquí, decidir sobre cuál es la manera tipográfica más adecuada para transmitir ese concepto”. (Santin)

Cómo nos afectan las tipografías

La decisión de la tipografía es sumamente importante porque cada una de estas transmite una emoción diferente y de acuerdo al proyecto se debe escoger la más adecuada.

Cada tipografía provoca una emoción, comparte historias e influencia en el comportamiento del ser humano. Todas las fuentes tienen unos rasgos morfológicos y un diseño identificativo que permite clasificarlas en diferentes familias, por eso cada una de ellas transmite unas sensaciones y unos conceptos e ideas determinados. (Santin)

Elegir la tipografía adecuada es esencial por lo cual se analizan las diferentes existentes de acuerdo al tipo de producto que se desea elaborar

Romanas: Las sensaciones que generan son clasicismo, formalidad, tradición, religiosidad, delicadeza, conservador, refinamiento... Tienen serif (base en los extremos). Se pueden clasificar en Romanas Antiguas (el serif se afina a medida que llega a los extremos) o Romanas Modernas (mantiene el mismo grosor). En general varía el grosor del trazo de la letra según sus ascendientes (más fino) y descendientes (más grueso).

Egipcias: Transmiten fuerza, industria, contundencia, precisión... Tienen serif, que forma un ángulo recto (90°) con las partes perpendiculares de la letra. Estas fuentes

mantienen el mismo grosor en todas sus partes, incluso el serif es tan grueso como los bastones.

Sin serif: Transmiten modernidad, fuerza, dinamismo, potencia, actualidad... No tienen serif. El grosor es igual en todo el recorrido de la letra y presenta una alta legibilidad incluso en tamaños pequeños.

Fantasía: Se tratan de unas fuentes muy variadas, con mucha personalidad y con ornamentos. Se acostumbran a utilizar para realizar logotipos ya que son muy diferenciales del resto de tipografías. Para la redacción de textos estos no funcionan ya que en cuerpos pequeños son de difícil legibilidad. Se puede clasificarlas en: caligráficas (elegancia, refinamiento, fragilidad, delicadeza) y scripts (espontaneidad, juventud, rebeldía), góticas (antiguo, cruel, oscuro) y decorativas (personalidad, originalidad) (Santin)

1.3.8. El diseño como actividad interdisciplinaria

El diseño es multidisciplinario por lo que no está desligado al tema lúdico que en todas las etapas de la vida está presente y, en suma, ayuda en la adquisición de conocimientos.

1.4. Lúdica

Se conoce como lúdico al adjetivo que designa todo aquello relativo al juego, ocio, entretenimiento o diversión. El término lúdico se origina del latín *ludus* que significa "juego". Una actividad lúdica es aquello que se puede realizar en el tiempo libre, con el objetivo de liberar tensiones, huir de la rutina diaria y de las preocupaciones, y para obtener un poco de placer, diversión y entretenimiento.

Beneficios:

- Amplía la expresión corporal.
- Desenvuelve la concentración y agilidad mental.
- Mejora el equilibrio y la flexibilidad.
- Aumenta la circulación sanguínea.
- Aumento de la autoestima
- Desarrollo de la creatividad y pensamiento

- Estimulación de la socialización

La lúdica es inherente al ser humano en todas las etapas de su vida y ayuda a la adquisición de conocimientos, que se redefinen como la elaboración permanente del pensamiento individual en continuo cambio, por la interacción con el pensamiento colectivo. (Aprendizaje lúdico)

Tipos de material lúdico

Tabla 10: Tipos de juegos

Juegos	Descripción y posibles contribuciones
Sociales	- Dirigidos a la correspondencia y al proceso de aceptación dentro del grupo social, mediante una relación intersubjetiva- intercultural
Sensoriales	- Ejercitan los sentidos - Se inician desde las primeras semanas de vida, pues se relaciona con la pedagogía prenatal desde la concepción.
De Construcción	- No dependen de las características del juguete, sino de lo que desea hacer con el mismo, mediante manipulación de diversos materiales - Favorecen el desarrollo de habilidades y potencia la creatividad.
De Agrupamiento o Representación del Entorno	- Media la oportunidad de seleccionar, combinar y organizar favorecen la internalización de diversos términos que le serán útiles de por vida. - Desarrollando una conciencia de pertenencia a la naturaleza (conciencia de especie y de finitud). Pedagogía de la muerte.
Cooperativos	- Juegos que ayudan para contribuir a alcance de objetivos comunes, permite desarrollar experiencias significativas. - Favorecen la comunicación, la unión y la confianza en sí mismos. - Potencia el desarrollo de las conductas pro sociales. - Reconocimiento del ego. - Facilita la aceptación interracial. Interculturalidad y diálogo.
Juegos libres o espontáneos	- Propician desde la libertad la autonomía y autoconocimiento.
De reglas o estructurados	- Destaca la actividad, la acción es dirigida y orientada por una actitud fundamental. - Enculturación: cultura educativa del buen vivir
De estrategias	- Instrumento para la resolución de problemas - Contribuyen a activar procesos mentales - Jugadores son capaces de elegir sus propios actos y acciones, fomentando un estado de consciencia.
De Simulación	- Procesos de comunicación y cooperación con los demás - Conocimiento del mundo del adulto - Preparación para la vida laboral y estimulación del desarrollo moral - Madurez
Populares	- Son practicados por una mayoría de personas, por un colectivo determinado de una población. - Caracterizan la cultura y costumbres de los pueblos pues son intergeneracionales. - Interculturalidad. Cargar de valor al otro.
Tradicionales	- Cultura popular. - Intergeneracionales. - Generan valorización de la cultura por ser Identitarios del país o región. Enculturación dialógica (antiguo y nuevo)
Espiritualidad	- Apreciación de la diversidad. - Soñar en transformar el mundo, conciencia de finitud, universalización y autocrítica.

Fuente: (Córdoba Pillajo, Lara Lara, & García Umaña, 2017)

El juego que se va a realizar es de tipo popular, con énfasis en la festividad Rey de Reyes. Además, este tipo de juego es intergeneracional lo que ayuda a fomentar la apropiación de la festividad para impulsar su utilización desde edades tempranas, este tipo de juegos caracterizan la cultura y costumbres de los pueblos, además de fortalecer y mejorar las relaciones sociales y familiares.

1.4.1. Elementos del modelo lúdico

El modelo lúdico es el método de intervención educativa basado en el juego, ya que lo considera un modelo de conducta propio de la infancia. Pero esta concepción del juego como medio educativo es exclusiva del educador, no del niño que juega. (Albanta, 2018)

La lúdica está presente en los seres humanos desde que nacemos. Por medio de la lúdica podemos fortalecer los lazos familiares, mejorar la relación con el entorno físico y social, desarrollar habilidades y en general la capacidad intelectual al emplear normas, valores, y comportamientos en el desarrollo del juego.

1.4.2. El juego y la socialización en la familia

La familia es el elemento que acompaña al niño durante su infancia. Los padres son los mediadores y el ejemplo para seguir para sus hijos, y en muchos de los casos les facilitan la educación, la crianza y el aprendizaje desde que están muy pequeños. En el juego pasa igual, son los adultos quienes deben proveer los elementos necesarios para que el niño explore, se divierta y se relacione, siendo el principal beneficio del juego en familia la fortaleza del vínculo existente y que a través de éste se posibilita un aprendizaje sano, dinámico y enriquecedor. En efecto, lo importante es que ese tiempo compartido sea de calidad, pues los padres transmiten conocimientos como los relacionados con las formas, los colores, el tamaño, la posición, el tiempo, la cantidad, el lenguaje y el esquema corporal, entre otros valiosos aprendizajes. Los padres, entonces, son los que proveen las situaciones y los elementos que van a estimular y a afianzar todos los conocimientos básicos del niño sobre la percepción y los conceptos. (ABC del bebé, 2015)

1.4.3. El juego y la socialización

En este último punto se afirma que para que el proceso de socialización se produzca de manera correcta, hay que proporcionar a las pequeñas actividades lúdicas en las que se potencie la comunicación entre ellos, mejor aún si esta se produce de modo grupal

Las funciones del juego

Entre ellas citaremos las siguientes:

El juego es un medio de comunicación y a través de éste, los niños se expresan y realizan sus deseos.

Sirve de escape para que los pequeños descarguen sus deseos y emociones tanto positivas como negativas, con lo que se convierte en un catalizador emocional, ayudando a mantener un correcto equilibrio.

Es un gran disparador creativo, potenciando la imaginación

Desarrolla la capacidad de reflexión y maduración de las ideas.

Prepara para la vida adulta, ya que hay mucho de imitación en él.

Satisface las necesidades básicas del movimiento y ejercicio físico que tienen los niños y, con ello, favorece su desarrollo motor.

Jugando, los niños estimulan y adquieren un mayor desarrollo en las diferentes áreas de los ámbitos cognitivo y afectivo social.

Es un gran instrumento socializador porque proporciona muchas ocasiones de interacción con iguales, trabajando las habilidades sociales, ya que con el juego el niño/a tiene que regirse a través de unas reglas y de este modo, va a asimilando el concepto de normas y reglas de la sociedad que le servirá a lo largo de su vida.(Haro)

1.5. Tipos de juegos de mesa

Existen diferentes tipos de juegos de mesa, y se agrupan de acuerdo a los elementos del juego que intervienen, se clasifican según Jugones web (2016) de la siguiente manera:

Juegos de dados:

En este tipo de juegos lo esencial son los dados para el desarrollo del mismo. Entre los cuales destacan parchís y la oca.

Juegos de fichas:

Como su nombre lo indica para el desarrollo de juego se emplean fichas que son las que dan el valor a la partida, entre este tipo de juegos se encuentra el dominó.

Juegos de cartas:

En este tipo de juegos de mesa las cartas son la base del mismo. Aquí se encuentran los juegos de naipes, las cartas coleccionables o los que las cartas se convierten en personajes con poderes.

Juegos de tablero:

En esta categoría se encuentran la gran mayoría de todos los tipos de juegos. Podemos hacer una subcategoría entre los tradicionales y los modernos o contemporáneos. Así, dentro de los tradicionales se encuentran el ajedrez o las damas. Como ejemplos de juegos de tablero modernos encontramos almonopolio.

Con las nuevas generaciones han nacido infinidad de juegos, entre los cuales tenemos:

Juegos temáticos:

Dentro de estos tipos de juegos se encuentran los juegos en los que la temática es lo más importante. El contenido, el material, la ambientación, tienen que ser fieles al tema. Pueden combinar miniaturas con cartas o tableros impactantes. Ya que se le ha dedicado tanto a esto, la mecánica del juego suele ser más sencilla y el azar será muy representativo.

Juegos europeos:

Nacidos posiblemente para eliminar aspectos negativos de muchos juegos de mesa como puede ser la larga duración y la eliminación de personajes. Son juegos que suelen enganchar a personas que no habían jugado mucho anteriormente.

Juegos de guerra:

Son juegos en los que se viven batallas, guerras inspiradas o no en la realidad.

Juegos Abstractos:

No tiene una temática, no describen una historia, son juegos simples en los que normalmente existe más estrategia que azar.

Juegos de fiesta:

Son juegos para varios jugadores donde lo más importante es la diversión y el entretenimiento. Dentro de estos encontramos Time's Up! y jenga.

Fillers:

Son juegos rápidos, sencillos, según su traducción, de relleno, pero sin perder la diversión y valor del juego. Por ejemplo, aquí tenemos Sopa de Bichos o Félix, el gato encerrado.

Con todo esto existe una idea de cuáles son los diferentes tipos de juegos de mesa que se puede encontrar en el mercado, según una clasificación más tradicional u otra más actual. Es casi imposible saber bien cuántos tipos de juegos de mesa hay, ya que existen infinidad de categorías según la temática, los materiales, modo de juego, habilidades. (Jugones web, 2016)

Una vez analizados los diferentes tipos de juegos se procede a realizar el tipo de juego de tablero moderno que permite la interacción con más participantes, el juego de mesa tendrá dados para avanzar entre los casilleros y fichas que serán los diferentes personajes de la festividad.

1.6. Educación

Los nuevos métodos pedagógicos han propugnado promover nuevas maneras de enseñar y aprender, las tendencias son numerosas, sin embargo, hay una en la cual hay consenso y en la que han enfatizado precursores tan importantes como Piaget junto a Huizinga la cual parte de que el aprendizaje debe ser un acto placentero asociado al juego como manera de motivar el conocimiento de una manera agradable, creadora, entretenida y motivante. (Editorial Magisterio, 2016)

El juego aporta un valor significativo pues ofrece múltiples beneficios, tanto en el ámbito social, familiar y educativo, así pues, desarrolla habilidades y destrezas en los participantes. El juego de mesa al ser un producto lúdico que proporciona aprendizaje sobre la Festividad Rey de Reyes permite generar apropiación de sus personajes y es transmitido por generaciones, las cuales deben conocer el verdadero significado de los personajes de la festividad para poder preservarlos en el tiempo.

CAPÍTULO II

2. MARCO METODOLÓGICO

Mediante el análisis de los elementos gráficos y las características morfológicas se contribuye a la apropiación de los personajes de la festividad Niño Rey de Reyes, barrio Santa Rosa, cantón Riobamba, provincia de Chimborazo.

Para iniciar se empleará la herramienta “Matriz de relación entre Variable – Dimensión – Indicador”, que servirá como guía para reconocer la estrategia investigativa a utilizar; los métodos, técnicas, instrumentos y procedimientos a utilizarse en la recopilación de datos, procesamiento de los mismos, para su posterior análisis e interpretación.

Matriz de relación entre Variable – Dimensión – Indicador.

Tabla 11: Cuadro de operacionalización de variables

CUADRO DE OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES			
VARIABLE	DIMENSIÓN	INDICADORES	INSTRUMENTO
Elementos gráficos e icónicos	cultura festividad personajes de la fiesta diseño gráfico	Festividad “Niño Rey de Reyes” Danzantes Payasos Curiquingues Diablos Sacharrunas diseño gráfico fundamentos del diseño semiótica teoría del color	encuestas observación
Material gráfico lúdico	lúdico didáctica	lúdica didáctica tipos de materiales didácticos	encuestas investigación fuentes primarias (entrevista)
Producto gráfico lúdico	desarrollo del producto en base a la investigación	tipos de material didáctico, lúdico programas de diseño adobe Ilustrador adobe Photoshop teoría del color tipografía empaques ilustración	investigación

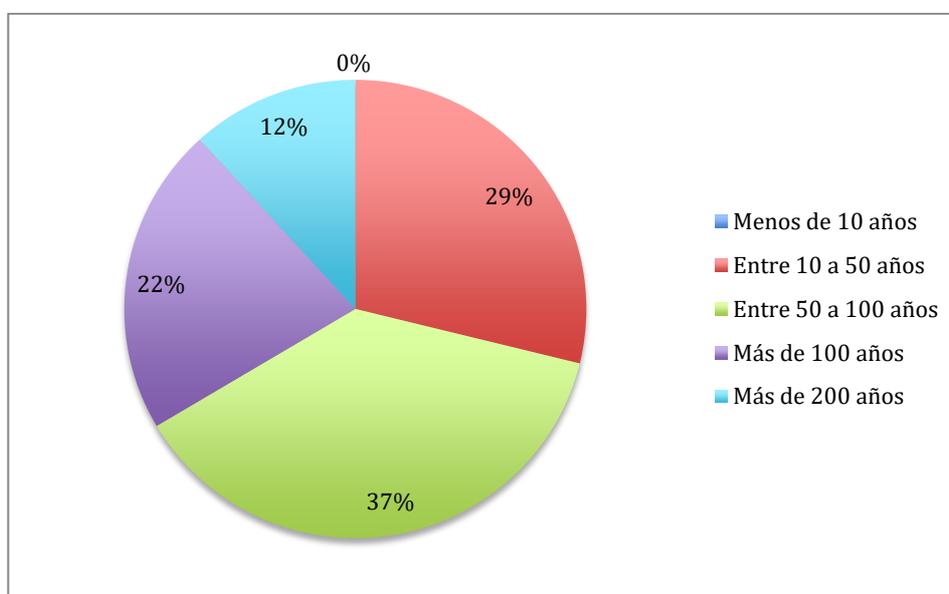
Elaborado por: Araceli Cuarán

2.1. Resultados de la investigación de campo

Para la realización de las encuestas se emplea un censo aplicado en el Colegio Maldonado, a los cursos primero, segundo y tercero de bachillerato y la escuela 11 de noviembre, de acuerdo al grupo objetivo localizado en instituciones educativas a los grados 5to, 6to y 7mo año de educación básica. A continuación, se presentan los resultados de las 170 encuestas realizadas.

Pregunta 1: ¿Hace cuánto tiempo se celebra la Festividad Rey de Reyes?

Gráfico 1: ¿Hace cuánto tiempo se celebra la Festividad Rey de Reyes?



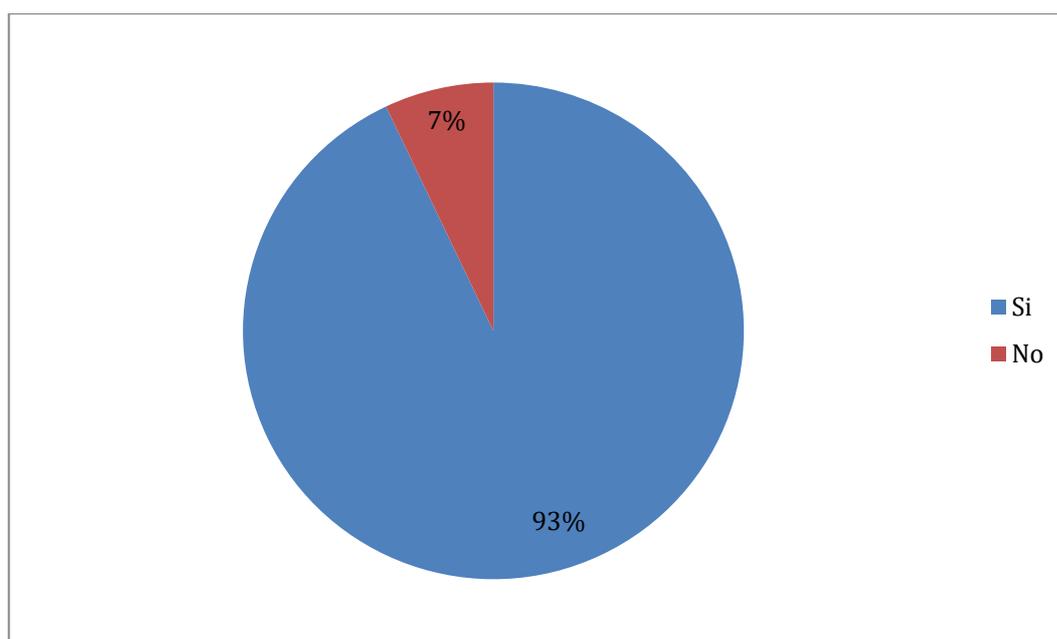
Elaborado por: Araceli Cuarán

Conclusión:

Se evidencia el desconocimiento de hace cuánto se celebra la festividad, solo un 12% de los encuestados se acercó al resultado real, esta pregunta sirve para ubicar en el contexto y saber el sentido de pertenencia que se tiene hacia la festividad por parte de los habitantes del sector.

2.- ¿Cree usted que la Festividad Rey de Reyes es un símbolo que representa a la ciudad?

Gráfico 2: ¿Cree usted que la Festividad Rey de Reyes es un símbolo que representa a la ciudad?



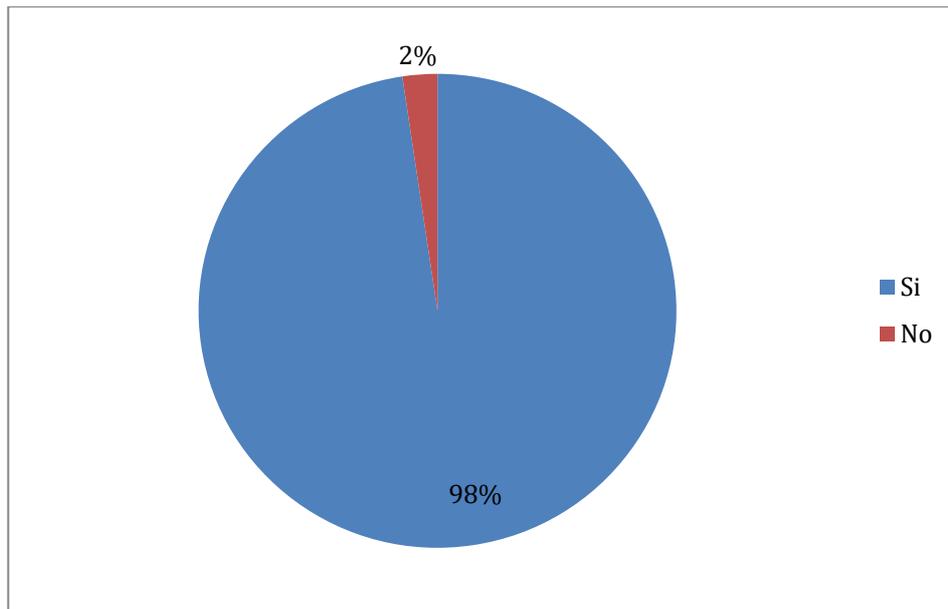
Elaborado por: Araceli Cuarán

Conclusión:

El 93% de los encuestados está de acuerdo en que la festividad es un símbolo que representa la ciudad, con lo que se evidencia su importancia y el sentido de pertenencia por parte de los habitantes del sector, con la implementación o creación del producto gráfico lúdico se provee proporcionarle conocimiento más formal sobre el significado y características de los personajes de esta festividad.

3.- ¿Es necesario conservar la tradición de la festividad Rey de Reyes?

Gráfico 3: ¿Es necesario conservar la tradición de la festividad Rey de Reyes?



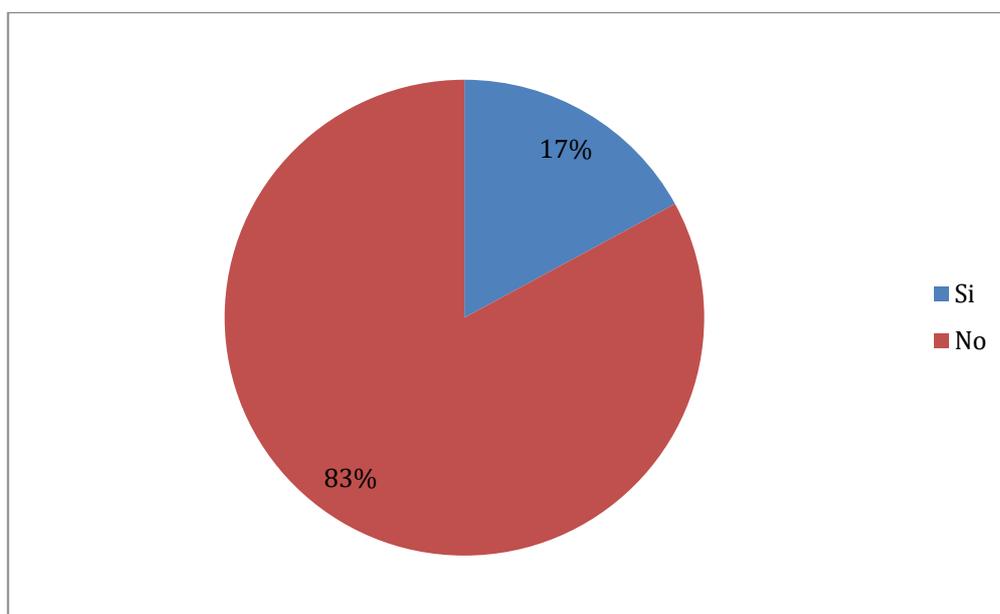
Elaborado por: Araceli Cuarán

Conclusión:

Se evidencia la enorme importancia y validación del proyecto para conservar la tradición de la Festividad Rey de Reyes con un 98%, ya que al desarrollar un producto gráfico lúdico que contenga información inherente a la festividad en un sentido más formal sobre esta tradición el usuario tendrá más elementos para apropiarse de la misma

4.- ¿Conoce algún tipo de actividad o iniciativa que se ha realizado o que se está realizando por parte de las Autoridades Municipales para preservar esta festividad?

Gráfico 4: ¿Conoce algún tipo de actividad o iniciativa que se ha realizado o que se está realizando por parte de las Autoridades Municipales para preservar esta festividad?



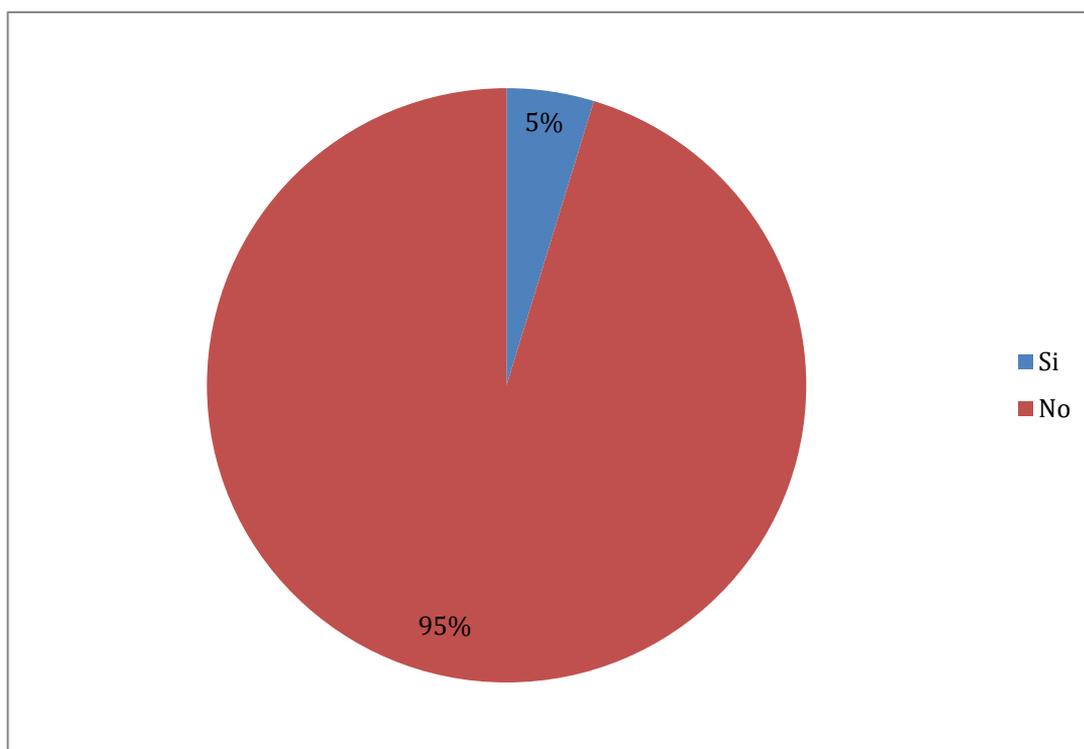
Elaborado por: Araceli Cuarán

Conclusión:

El 83% de las personas encuestadas no conoce sobre actividades o iniciativas que estén realizando las autoridades Municipales para preservar la festividad, y un 17% conoce acerca de iniciativas que sí se realizan, como la de una revista anual, con lo cual se determina que existen proyectos esporádicos pero que no tienen las características didácticas lúdicas y de cada uno de los personajes que generen interacción y permitan su apropiación como el que propone este producto.

5.- ¿Sabe de algún otro tipo de investigación o producto o que se ha realizado o se está realizando para preservar y dar a conocer la Festividad Rey de Reyes?

Gráfico 5: ¿Sabe de algún otro tipo de investigación o producto o que se ha realizado o se está realizando para preservar y dar a conocer la Festividad Rey de Reyes?



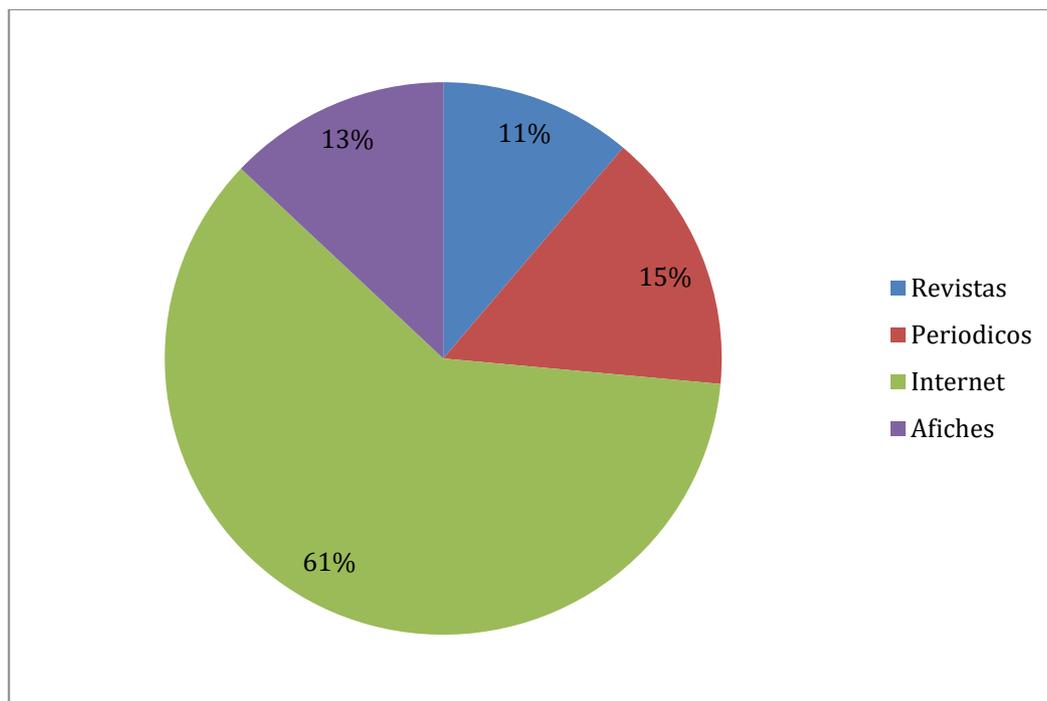
Elaborado por: Araceli Cuarán

Conclusión:

El 95% desconoce sobre iniciativas que estén realizando los estudiantes, entidades u otros organismos que busquen preservar la festividad, con lo que se determina que existen pocas propuestas de diferente índole, pero que no están desarrolladas con un sentido de apropiación y más que todo que empleen técnicas didácticas lúdicas para ese fin

6.- ¿A través de qué medio le gustaría que se difunda el juego de la festividad Rey de Reyes?

Gráfico 6: ¿A través de qué medio le gustaría que se difunda el juego de la festividad Rey de Reyes?



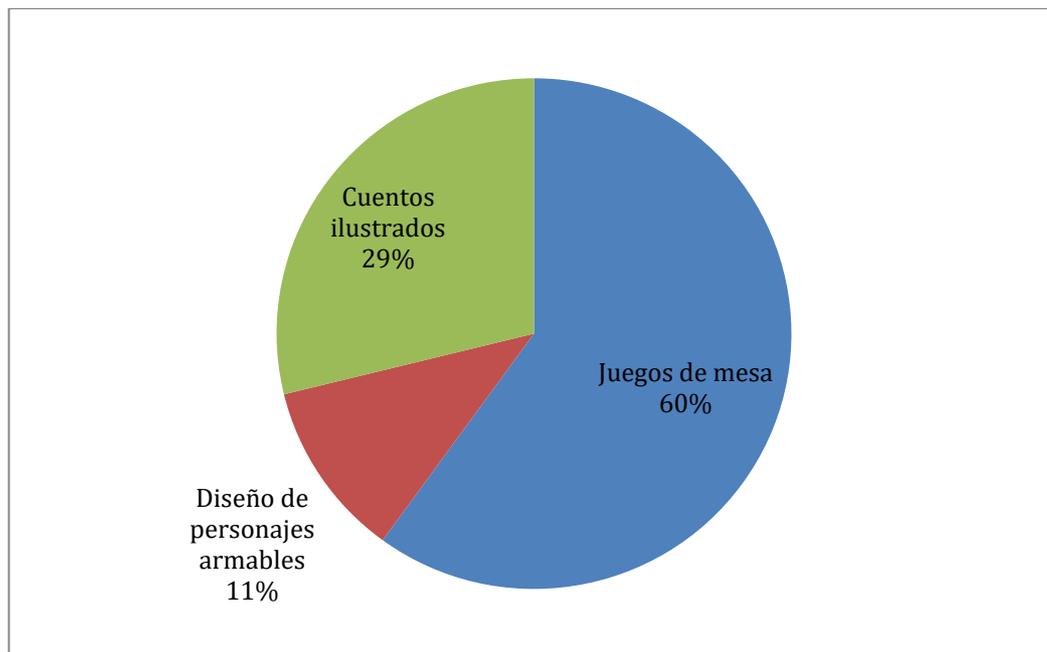
Elaborado por: Araceli Cuarán

Conclusión:

El 61% de los encuestados prefiere recibir información mediante internet, lo cual muestra por qué medio es posible difundir el juego de mesa y aspectos relacionados a la festividad.

7.- ¿Por cuál de los siguientes medios de interacción social sería el más novedoso para preservar la tradición de la Festividad Rey de Reyes dentro del grupo familiar?

Gráfico 7: ¿Por cuál de los siguientes medios de interacción social sería el más novedoso para preservar la tradición de la Festividad Rey de Reyes dentro del grupo familiar?



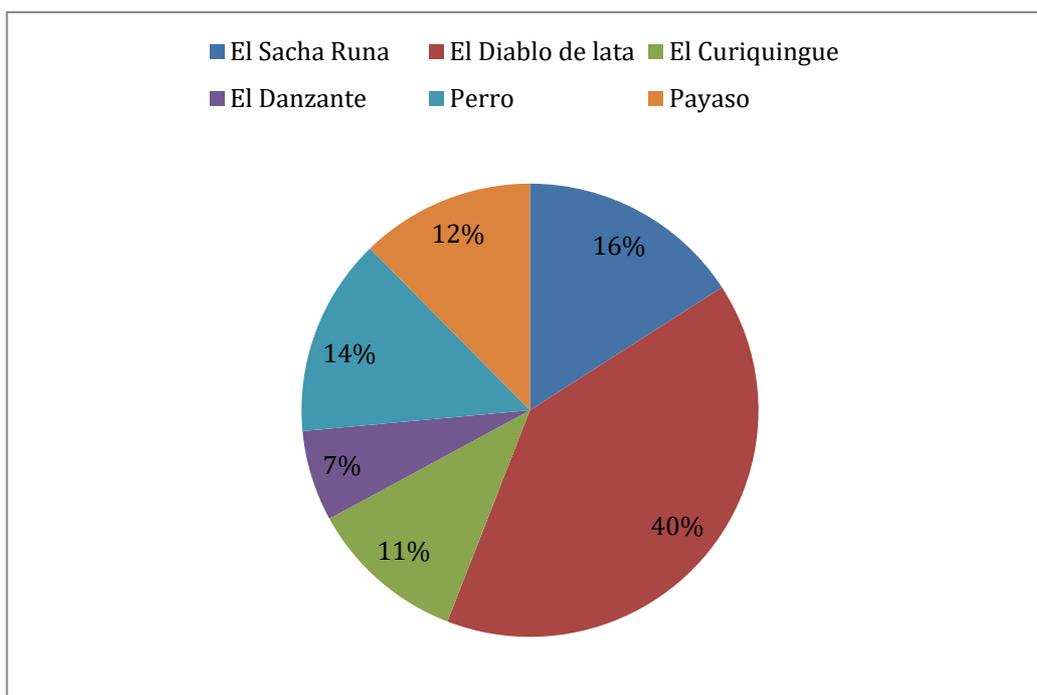
Elaborado por: Araceli Cuarán

Conclusión:

Al ofrecer varias opciones mediante las cuales se puede preservar la tradición de la festividad Rey de Reyes, el 60% concuerda con mantenerlo mediante juegos de mesa, el 29% cuentos ilustrados, y el 11% diseño de personajes armables. Con lo cual se pudo conocer el material gráfico que será más aceptado para el desarrollo de la propuesta

8.- De los personajes enlistados a continuación señale los personajes más tradicionales en orden de importancia siendo 1 el más importante y 5 el menos importante de la festividad Rey de Reyes

Gráfico 8: De los personajes enlistados a continuación señale los personajes más tradicionales en orden de importancia siendo 1 el más importante y 5 el menos importante de la festividad Rey de Reyes



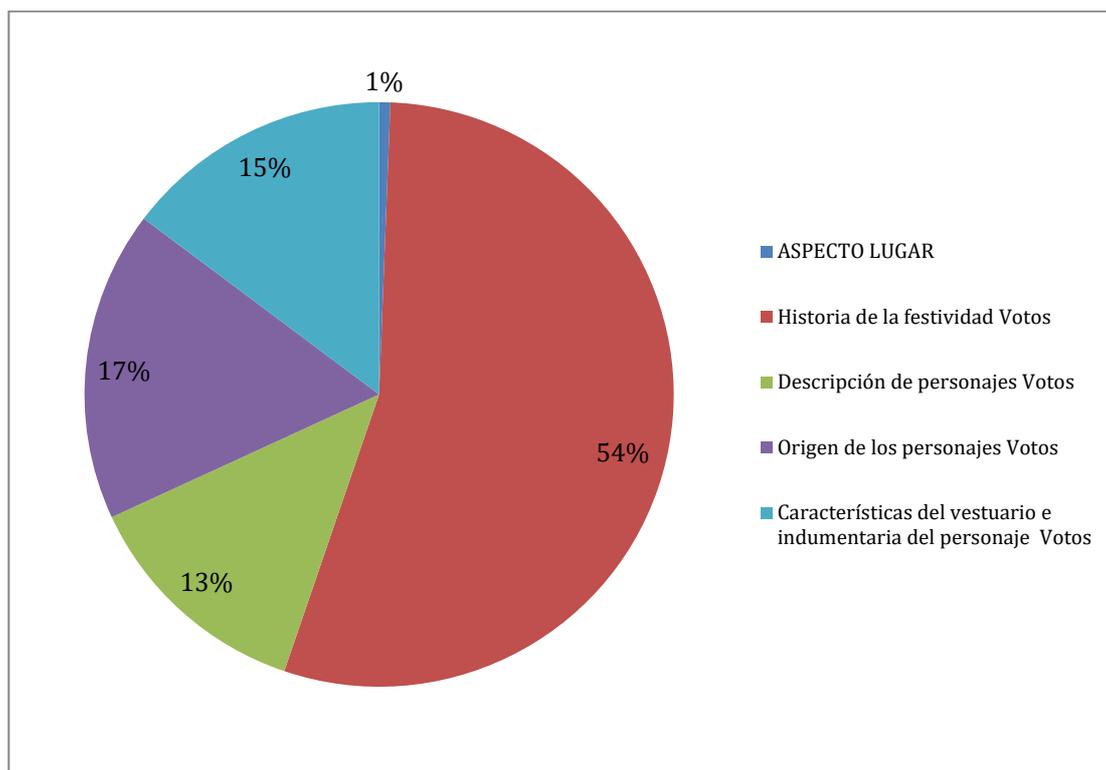
Elaborado por: Araceli Cuarán

Conclusión:

Esta pregunta muestra el posicionamiento de los personajes en la mente de las personas encuestadas, concluyendo que el posicionamiento de los personajes es: **1) Diablo de Lata 2) Sacha Runa 3) Perro 4) Payaso 5) Curiquingue 6) Danzante**, elementos que serán reflejados en el desarrollo de la propuesta al organizar los personajes de manera triangular de acuerdo al orden de importancia reflejada en las encuestas

9.- De los aspectos de la festividad enlistados a continuación señale los más importantes siendo 1 el más importante y 4 el menos importante

Gráfico 9: De los aspectos de la festividad enlistados a continuación señale los más importantes



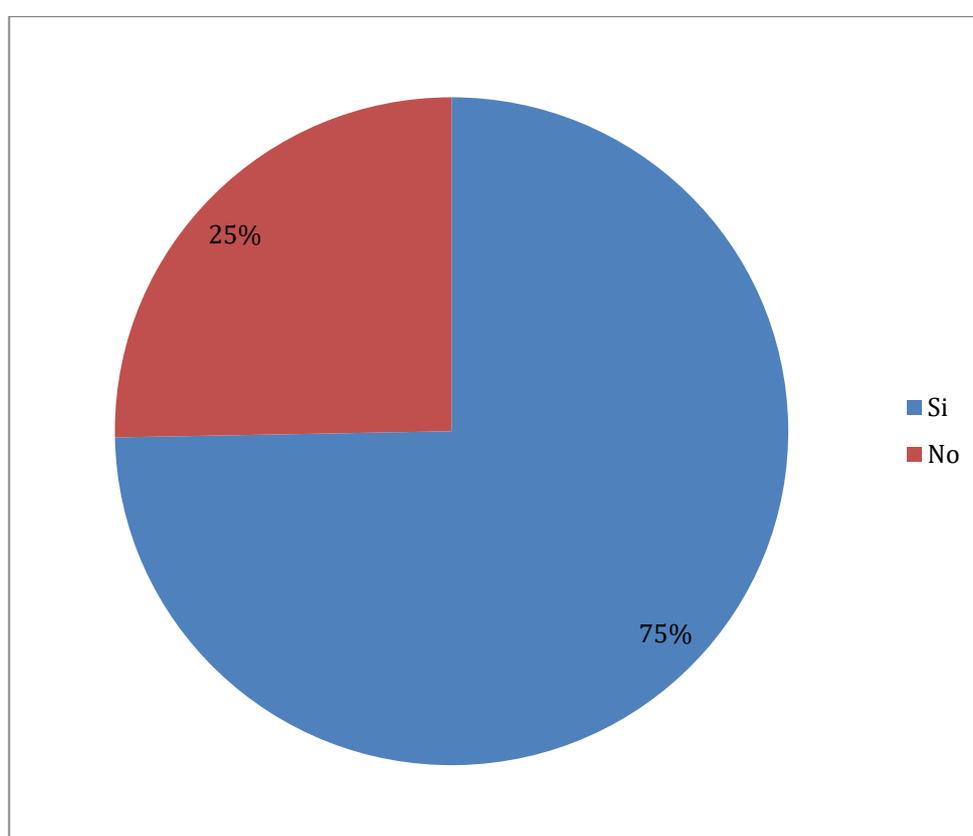
Elaborado por: Araceli Cuarán

Conclusión:

De acuerdo a las encuestas realizadas es posible decir que el aspecto más importante a destacar en el juego de mesa es la historia de la festividad con un 49%, seguido de características del vestuario e indumentaria del personaje con 31%, origen de los personajes 13% y la descripción de los personajes con el 7%, que se reflejarán en el desarrollo de la propuesta en las tarjetas del juego y la elaboración de las preguntas de acuerdo a los intereses mostrados en las encuestas.

10.- ¿Cree Ud. que un producto lúdico (juego de mesa tablero moderno) es el más apropiado para transmitir información sobre la Festividad Rey de Reyes de una manera entretenida?

Gráfico 10: ¿Cree Ud. que un producto lúdico (juego de mesa tablero moderno) es el más apropiado para transmitir información sobre la Festividad Rey de Reyes de una manera entretenida?



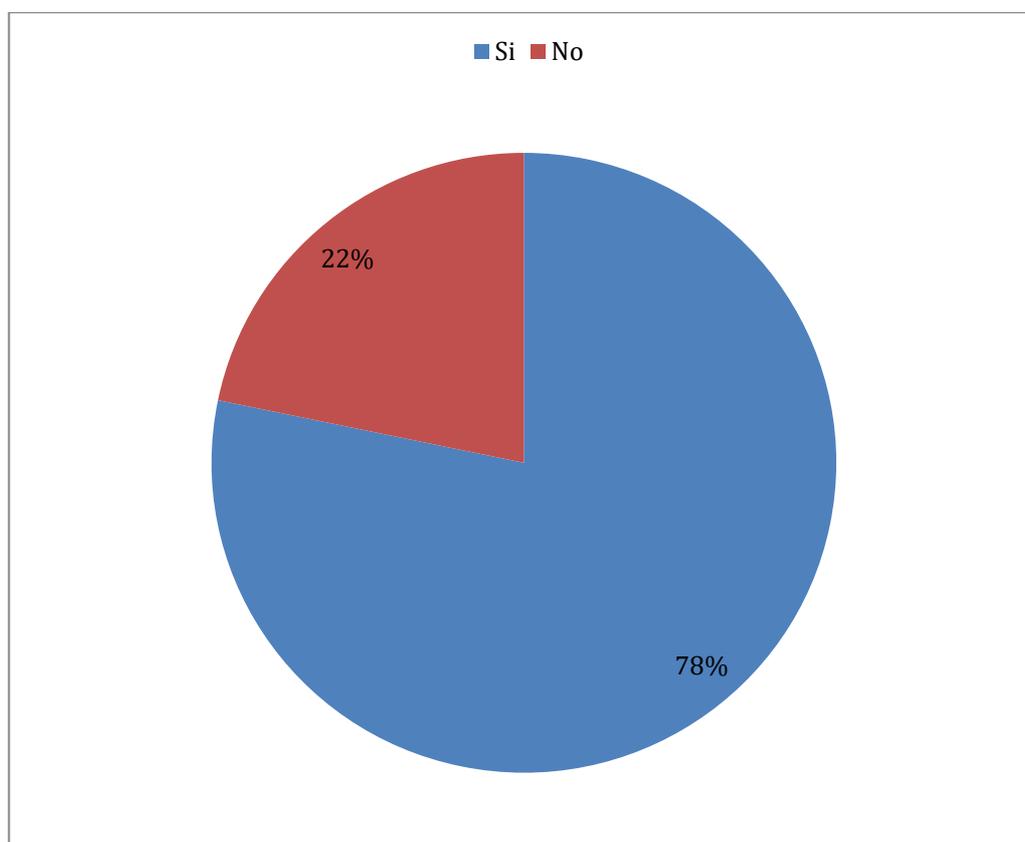
Elaborado por: Araceli Cuarán

Conclusión:

El 75% de los encuestados concuerda con que la manera más apropiada de transmitir información sobre la Festividad Rey de Reyes es mediante el juego de mesa.

11.- ¿Cree que un producto lúdico (juego de mesa tablero moderno) permita transmitir información sobre la Festividad Rey de Reyes y preservarlo en el núcleo familiar?

Gráfico 11: ¿Cree que un producto lúdico (juego de mesa tablero moderno) permita transmitir información sobre la Festividad Rey de Reyes y preservarlo en el núcleo familiar?



Elaborado por: Araceli Cuarán

Conclusión:

El 78% de los encuestados cree que un producto lúdico servirá para transmitir información sobre la festividad y preservarlo en el núcleo familiar.

2.2. Informe ejecutivo

De acuerdo a las encuestas realizadas en las instituciones educativas a los jóvenes de 1ro, 2do y 3ro de bachillerato y a los niños de 5to, 6to y 7mo de educación básica, se logró evidenciar el desconocimiento, y el sentido de pertenencia, aunque claramente es un símbolo que representa a la ciudad de Riobamba con un 93%, se desconoce su significado y de cada uno de los personajes.

Los jóvenes y niños consideran que es importante conservar la tradición de la festividad Rey de Reyes con lo cual atribuye una enorme importancia y validación del proyecto con un 98%.

Además las encuestas permitieron obtener características referentes al desarrollo del producto como la pregunta 8 que permite conocer el posicionamiento que cada uno de los personajes posee en la mente de los jóvenes y niños del sector con lo cual se pudo establecer el orden que los personajes deben mantener en la portada del juego de mesa, siendo el orden: **1) Diablo de Lata 2) Sacha Runa 3) Perro 4) Payaso 5) Curiqingue 6) Danzante**

En la entrevista realizada a Víctor Herrera representante de Grupo de Diablos de Lata de expresión cultural “Los Puruháes”, se obtuvieron datos relevantes acerca del personaje Diablo de Lata y sus características como son los colores, indumentaria, significados, además de la validación de las preguntas referentes a festividad y a los diferentes personajes, aspecto esencial en el desarrollo de producto, ya que mediante las preguntas de las tarjetas se mantiene el conocimiento de la festividad y de los personajes.

CAPÍTULO III

3. PROPUESTA

3.1. Título

Diseño de un producto gráfico-lúdico para la apropiación de los personajes Festividad niño Rey de Reyes barrio Santa Rosa, cantón Riobamba, provincia Chimborazo

3.2. Desarrollo de la propuesta

El producto gráfico-lúdico para la apropiación de los personajes “Festividad niño Rey de Reyes” en el barrio Santa Rosa, cantón Riobamba en la provincia Chimborazo, permitirá infundir en las nuevas generaciones la importancia de mantener las tradiciones, costumbres y el valor de cada uno de los personajes que conforman la festividad. Mediante la investigación se pudo comprobar el desconocimiento por parte de los asistentes sobre aspectos de la festividad.

El producto gráfico-lúdico se desarrollará con los conocimientos adquiridos a través de la carrera de diseño gráfico, y servirá para generar la apropiación de los personajes de la “Festividad Rey de Reyes” en el barrio Santa Rosa ubicada en el cantón Riobamba provincia de Chimborazo.

3.3. Boceto

El boceto es un dibujo rápido y esquemático de las características principales de un dibujo, una ilustración o un diseño. Generalmente se usan papel y lápiz o tinta para su elaboración, aunque también es posible que desde un comienzo sea un archivo electrónico con la ayuda de tabla digitalizadora y lápiz óptico. (Red gráfica latinoamérica)

3.3.1. Diseño del identificador

Fotografía 5: Bocetos del identificador



Elaborado por: Araceli Cuarán

3.3.1.1. Isologotipo

Fotografía 6: Isologotipo Rey de Reyes



Elaborado por: Araceli Cuarán

La tipografía empleada para la realización de identificador del juego de mesa es “Beyond The Mountains”, la cual refleja jovialidad, por el dinamismo de sus trazos, espontaneidad, juventud, alegría, elementos que buscamos destacar por la naturaleza del juego; todos estos rasgos la hacen perfecta para su manejo en la elaboración del identificador, además de poseer el elemento distintivo de un rey la corona, asociando inmediatamente a lo que deseamos comunicar. Se tomó como referencia la corona, partiendo del nombre de la festividad Rey de Reyes haciendo alusión a lo que significa, ya que el niño Jesús es considerado el Rey de los Reyes.

3.4. Tipografía

Beyond the mountains

Fotografía 7: Tipografía

A B C D E F G H I J K L M N Ñ O P Q R S T U V W X Y Z
 a b c d e f g h i j k l m n ñ o p q r s t u v w x y z
 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 ! " . \$ % & / () = ? ` + ñ ´ . ,

Elaborado por: Araceli Cuarán

La tipografía es de tipo fantasía, fue elegida por su fuerte personalidad, además que son empleadas para la realización de logotipos ya que son muy diferenciales del resto de tipografías, es de tipo script pues reflejan espontaneidad, juventud, alegría.

3.5. Cromática

Los colores empleados para el desarrollo del identificador son principalmente el color amarillo, el cual expresa alegría, festividad, color de acuerdo a lo que queremos comunicar, además del color blanco que expresa pureza, que es la base de la festividad la religión y negro por la elegancia, fuerza y seguridad, aspectos clave en el desarrollo de la propuesta, colores que están presentes en la mayoría de los personajes aquí expuestos.

Desarrollo material, propuesta y personajes

Para el desarrollo de la propuesta del material lúdico didáctico, después de la investigación y establecidas las características de cada uno de los personajes, se procede a la interpretación de los mismos, empleando para su elaboración lápiz y papel, empezando por las figuras básicas como son círculo, triángulo y cuadrado. Para el desarrollo de los bocetos se tomaron los factores de la metodología de investigación, entre ellos los colores para cada personaje, detalles que cada uno posee, características, significados y una vez analizados se generó la propuesta en base a los resultados.

Caracterización del personaje Curiqingue

Fotografía 8: Caracterización del personaje Curiqingue



Elaborado por: Araceli Cuarán

Caracterización del personaje Curiqingue

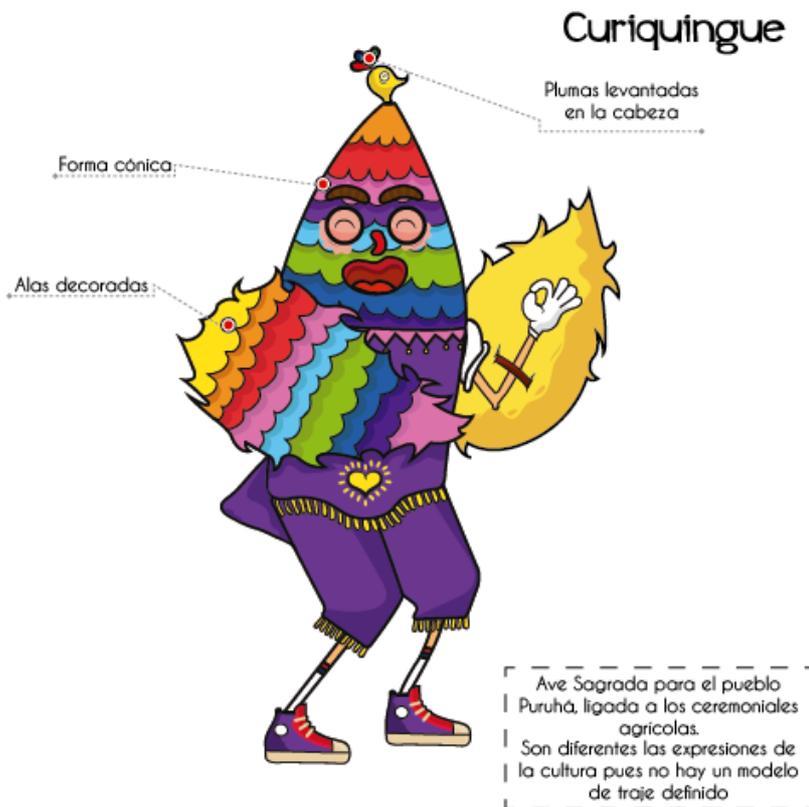
Tabla 12: Caracterización del personaje Curiqingue

Dimensión física		Dimensión sociológica		Dimensión psicológica	
Nombre	Curiqingue	Estado civil	Soltero	Tipo de personalidad	Animador
Edad	18	Ámbito familiar / n° hijos	Sin hijos	Temperamento	Sanguíneo
Sexo	Masculino	Ámbito profesional / laboral	estudiante	Objetivos / metas	Brindar alegría en la fiesta
Aspecto físico	Delgado Alegre Lleno de energía	Marco espacial	Barrio Santa Rosa		
Nacionalidad	Puruhá				
Estatura	156 cm				

Elaborado por: Araceli Cuarán

Partes del personaje Curiquingue

Fotografía 9: Partes del personaje Curiquingue



Elaborado por: Araceli Cuarán

Caracterización del personaje Diablo de lata

Fotografía 10: Caracterización del personaje Diablo de Lata



Elaborado por: Araceli Cuarán

Caracterización del personaje Diablo de Lata

Tabla 13: Caracterización del personaje Diablo de Lata

Dimensión física		Dimensión sociológica		Dimensión psicológica	
Nombre	Diablo de Lata	Estado civil	Casado	Tipo de personalidad	Comandante
Edad	45	Ámbito familiar / n° hijos	3 hijos	Temperamento	Colérico
Sexo	Masculino	Ámbito profesional / laboral	Hojalatero	Objetivos / metas	Protector del Niño Rey de Reyes
Aspecto físico	Robusto Fuerte Serio elegante	Marco espacial	Barrio Santa Rosa		
Nacionalidad	Yaruquíes				
Estatura	164 cm				

Elaborado por: Araceli Cuarán

Partes del personaje Diablo de Lata

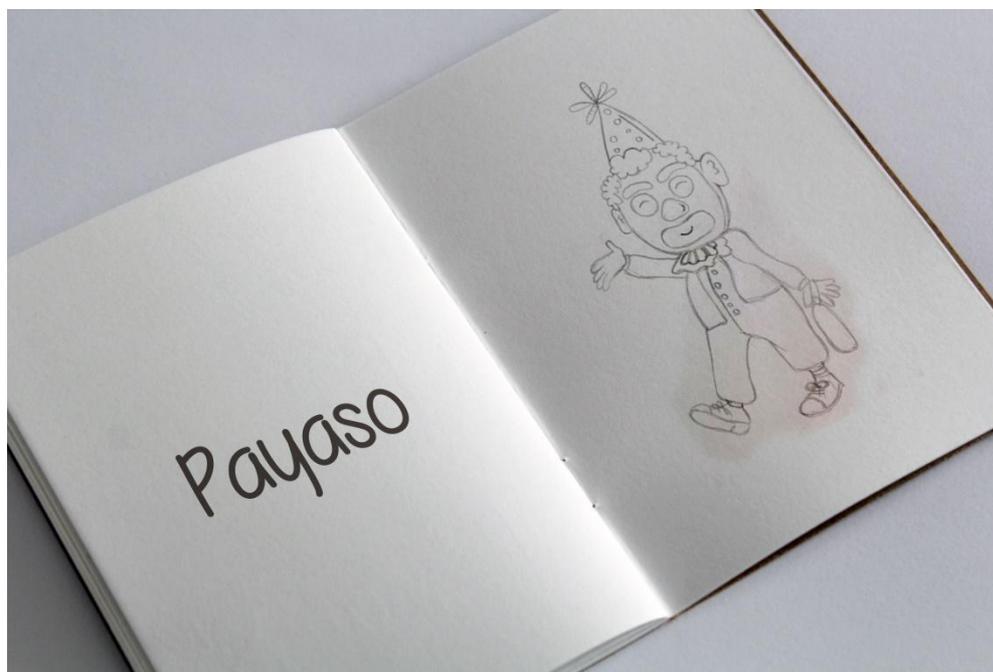
Fotografía 11: Partes del personaje Diablo de Lata



Elaborado por: Araceli Cuarán

Caracterización del personaje Payaso

Fotografía 12: Caracterización del personaje Payaso



Elaborado por: Araceli Cuarán

Caracterización del personaje Payaso

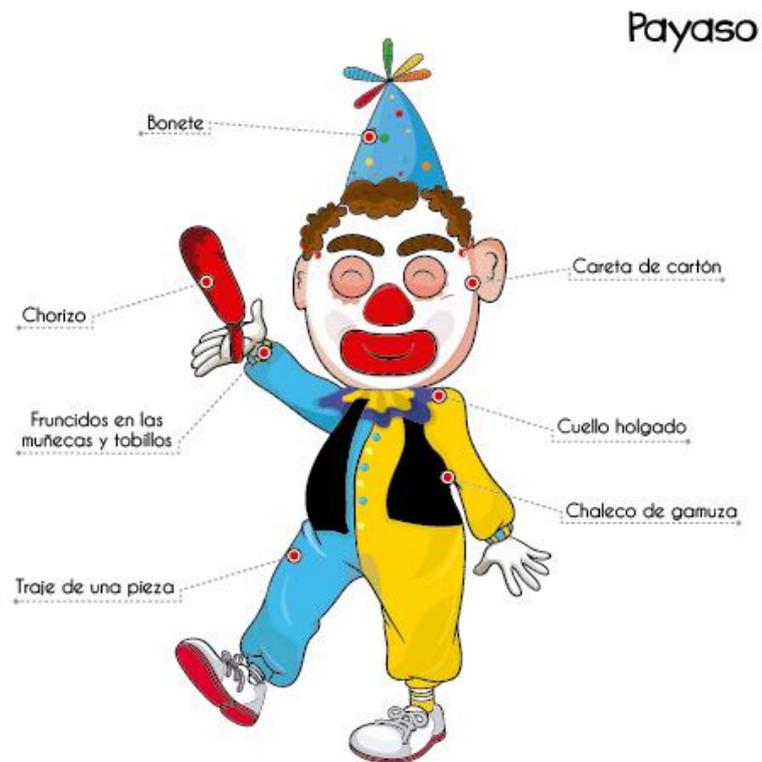
Tabla 14: Caracterización del personaje Payaso

Dimensión física		Dimensión sociológica		Dimensión psicológica	
Nombre	Payaso	Estado civil	Soltero	Tipo de personalidad	Animador
Edad	23	Ámbito familiar / n° hijos	Sin hijos	Temperamento	sanguíneo
Sexo	Masculino	Ámbito profesional / laboral	Estudiante	Objetivos / metas	Proteger la imagen del niño Jesús
Aspecto físico	Joven Dinámico Divertido	Marco espacial	Barrio Santa Rosa		
Estatura	146				

Elaborado por: Araceli Cuarán

Partes del personaje Payaso

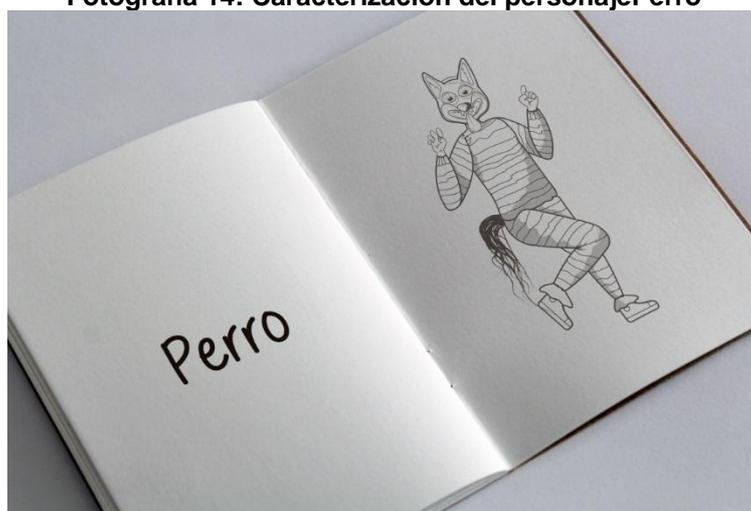
Fotografía 13: Partes del personaje Payaso



Elaborado por: Araceli Cuarán

Caracterización del personaje Perro

Fotografía 14: Caracterización del personaje Perro



Elaborado por: Araceli Cuarán

Caracterización del personaje Perro

Tabla 15: Caracterización del personaje Perro

Dimensión física		Dimensión sociológica		Dimensión psicológica	
Nombre	Perro	Estado civil	Soltero	Tipo de personalidad	Animador
Edad	32	Ámbito familiar / n° hijos	Sin hijos	Temperamento	sanguíneo
Sexo	Masculino	Ámbito profesional / laboral	Estudiante	Objetivos / metas	Proteger la imagen del niño Jesús Abren los recorridos
Aspecto físico	Joven Dinámico Divertido Alegre	Marco espacial	Barrio Santa Rosa		
Estatura	153				

Elaborado por: Araceli Cuarán

Partes del personaje Perro

Fotografía 15: Partes del personaje Perro

Perro



Elaborado por: Araceli Cuarán

Caracterización del personaje Sacha Runa

Fotografía 16: Caracterización del personaje Sacha Runa



Elaborado por: Araceli Cuarán

Caracterización del personaje Sacha Runa

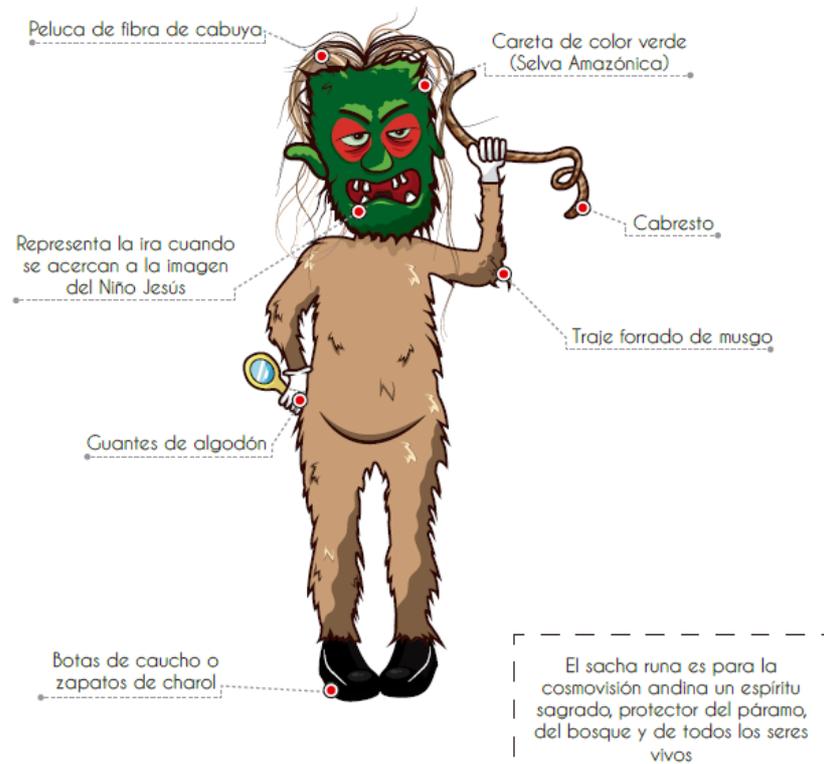
Tabla 16: Caracterización del personaje Sacha Runa

Dimensión física		Dimensión sociológica		Dimensión psicológica	
Nombre	Sacha Runa	Estado civil	Casado	Tipo de personalidad	Animador
Edad	35	Ámbito familiar / n° hijos	2 hijos	Temperamento	Mediador
Sexo	Masculino	Ámbito profesional / laboral	Agricultor	Objetivos / metas	Proteger la imagen del niño Jesús Abren los recorridos
Aspecto físico	Fuerte Grande	Marco espacial	Barrio Santa Rosa		
Estatura	158				

Elaborado por: Araceli Cuarán

Partes del personaje Sacha Runa

Fotografía 17: Partes del personaje Sacha Runa
Sacha Runa



Elaborado por: Araceli Cuarán

Caracterización del personaje Danzante de Cacha

Fotografía 18: Caracterización del personaje Danzante de Cacha



Elaborado por: Araceli Cuarán

Caracterización del personaje Danzante de Cacha

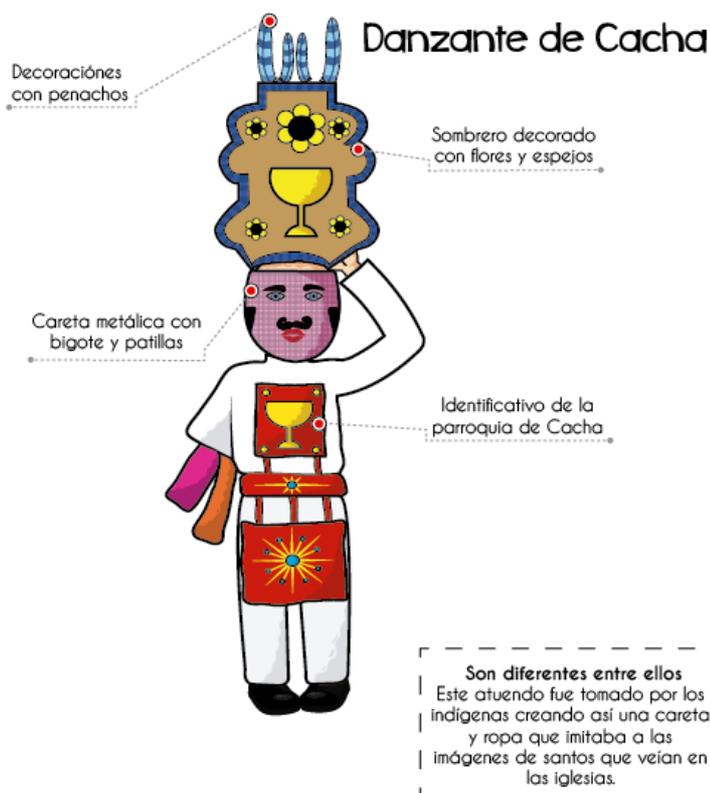
Tabla 17: Caracterización del personaje Danzante de Cacha

Dimensión física		Dimensión sociológica		Dimensión psicológica	
Nombre	Danzante de Cacha	Estado civil	Casado	Tipo de personalidad	Logista
Edad	48	Ámbito familiar / n° hijos	2 hijos	Temperamento	Flemático
Sexo	Masculino	Ámbito profesional / laboral	Agricultor	Objetivos / metas	Proteger la integridad del niño Jesús Abren los recorridos
Aspecto físico	Fuerte Alegre	Marco espacial	Barrio Santa Rosa		
Estatura	142				

Elaborado por: Araceli Cuarán

Partes del Personaje Danzante de Cacha

Fotografía 19: Partes personaje Danzante de Cacha



Elaborado por: Araceli Cuarán

Curiqingue

Fotografías 1: Curiqingue



Elaborado por: Araceli Cuarán

Danzante de Cacha

Fotografía 20: Danzante de Cacha



Elaborado por: Araceli Cuarán

Diablo de Lata

Fotografía 21: Diablo de Lata



Elaborado por: Araceli Cuarán

Payaso

Fotografía 22: Payaso



Elaborado por: Araceli Cuarán

Perro

Fotografía 23: Perro



Elaborado por: Araceli Cuarán

Sacha Runa

Fotografía 24: Sacha Runa



Elaborado por: Araceli Cuarán

3.6. Estructura del juego

El juego consta de cartas, 6 fichas de personajes, dados y un tablero de juego, en su parte interna se encuentran las indicaciones del juego

Grupo objetivo:

El grupo objetivo es de 8 años en adelante, se seleccionó este grupo objetivo tomando en cuenta el objetivo de juego, como se busca generar apropiación de la festividad y sus personajes, se toma en cuenta a los niños que desde los 8 años ya saben leer, hasta personas adultas que por su edad poseen conocimientos de la festividad en base a su experiencia, además que pueden transmitir sus conocimientos a las nuevas generaciones de una manera entretenida.

Tipo de juego

El juego que se va a realizar es de tipo popular destacando la festividad Rey de Reyes, además este tipo de juegos es intergeneracional lo cual fomentará la apropiación de la misma fomentando su utilización desde edades tempranas, este tipo de juegos caracterizan la cultura y costumbres de los pueblos, además de fortalecer y mejorar las relaciones sociales y familiares.

3.6.1. Cartas

Tiro / Retiro

Fotografía 25: Tarjetas del juego



Elaborado por: Araceli Cuarán

Para el diseño de las cartas del juego de mesa se empleó el centro óptico dentro de diseño, lo cual refleja estabilidad, además de colocar ayudas visuales que consisten en imágenes relacionadas con las preguntas para aportar mayor dinamismo dentro de diseño. El uso del color violeta asociado a la creatividad, a la sabiduría, y el color amarillo como su color complementario. La medida de las cartas es de 6 x 8 cm, medida estándar en diseño de los juegos de mesa, por su ergonomía.

3.6.2. Tablero

Fotografía 26: Juego de mesa



Elaborado por: Araceli Cuarán

Para el diseño de tablero se empleó una estructura informal pues la organización es de tipo libre, el camino que se debe recorrer en el tablero simula el recorrido del desfile, además de poseer diferentes recuadros con colores de acuerdo a cada personaje.

3.6.3. Empaque

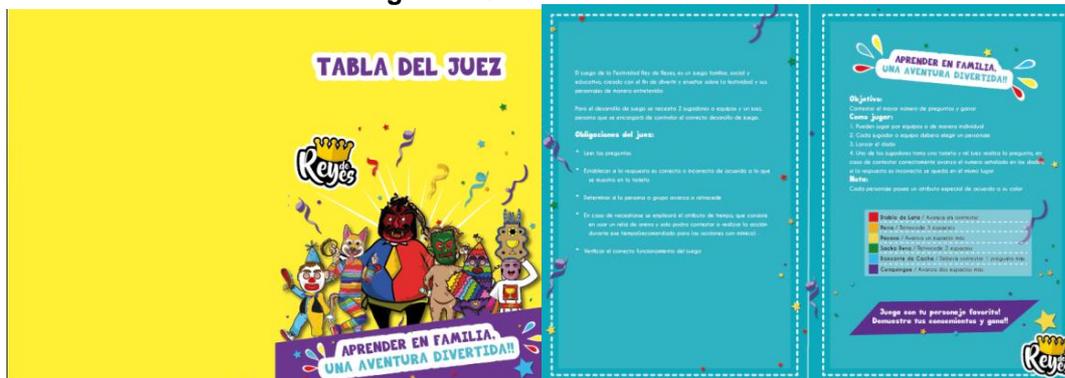
Fotografía 27: Empaque



Elaborado por: Araceli Cuarán

3.6.4. Instructivo manual

Fotografía 28: Instructivo manual



Elaborado por: Araceli Cuarán

El juego consta de un folleto informativo, manual el cual servirá de instructivo sobre la festividad, de esta manera permitirá conocer a otros usuarios de otras latitudes, sobre esta festividad y así puedan interactuar con el juego, y a la vez difundir esta tradición a otros lugares.

El juego de la Festividad Rey de Reyes, es un juego familiar, social y educativo, creado con el fin de divertir y enseñar sobre la festividad y sus personajes de manera entretenida. Para el desarrollo de juego se necesita 2 jugadores o equipos y un juez, persona que se encargará de controlar el correcto desarrollo de juego.

Obligaciones del juez:

- Leer las preguntas
- Establecer si la respuesta es correcta o incorrecta de acuerdo a lo que se muestra en la tarjeta
- Determinar si la persona o grupo avanza o retrocede
- En caso de necesitarse se empleará el atributo de tiempo, que consiste en usar un reloj de arena y solo podrá contestar o realizar la acción durante ese tiempo(recomendado para las acciones con mímica).
- Verificar el correcto funcionamiento del juego

3.6.5.

Dinámica del juego

Objetivo:

Contestar el mayor número de preguntas y ganar

Como jugar:

1. Pueden jugar por equipos o de manera individual
2. Cada jugador deberá elegir un personaje
3. Lanzar el dado
4. Uno de los jugadores toma una tarjeta y realiza la pregunta, en caso de contestar correctamente avanza el número señalado en los dados; si la respuesta es incorrecta se queda en el mismo lugar

Nota:

Cada personaje posee un atributo especial de acuerdo a su color

Diablo de Lata / Tiene la opción de no contestar y avanzar

Perro / Avanza 2 cuadros más

Payaso / Avanza un cuadro más

Sacha Runa / Retrocede 2 espacios

Danzante de Cacha / Deberá contestar 1 pregunta más

Curiquingue / No juega una ronda

Los jugadores pueden emplear estos atributos

3.6.6. Instrucciones



Elaborado por: Araceli Cuarán

3.7. Estructura del empaque del juego

Para la estructura de la portada se empleó una estructura en triángulo en la cual destaca en el centro un personaje, esta se desarrolló en base a los tamaños de cada uno de los personajes, logrando una jerarquía la cual fue establecida mediante las encuestas realizadas y de acuerdo a la afinidad que los habitantes del sector

poseen con cada uno de los personajes, destacando en el centro el personaje que tiene mayor posicionamiento en la mente de los habitantes del sector siendo este el Diablo de Lata.

Además de emplear elementos referentes a la fiesta y a la alegría propios de la festividad como son el confeti, serpentinas, entre otros. También se seleccionó el color amarillo como elemento primordial pues este transmite alegría, diversión y felicidad.

Tipografía

Caviar Dreams (Bold y regular)

La tipografía empleada para el diseño de las tarjetas es la tipografía “Caviar Dreams”, elegida por la simplicidad de sus formas y su legibilidad

Big Bottom Typeface (regular)

Para el texto de empaque se empleó la tipografía Big Bottom por la simplicidad de sus formas, alegría y dinamismo.

3.7.1. Terminados gráficos

Impresión

Para la impresión del juego de mesa se recomienda usar:

Para las cajas:

Cartón compacto o cartón gris, por lo general 1,5mm lo que hace unas cajas robustas y compactas, sumadas al grosor del papel , además de ser cubiertas de una fina película plástica mate que protege la impresión, lo que evita el deterioro y ofrece una mayor resistencia a los líquidos y a los golpes.

Ventajas: Más robustas y resistentes tanto al desgaste como a los golpes y a los líquidos.

Inconvenientes: En el plastificado mate se visualizan más los raspones en las zonas oscuras por lo cual los colores serán colores vivos de acuerdo al juego.

Para las cartas:

Para la elaboración de las cartas se empleará papel couche de 250 gr. Con plastificado mate a los 2 lados para favorecer la resistencia, evitando que se abran o rompan

Ventajas: Más robustas y resistentes tanto al desgaste como a los golpes y a los líquidos.

Además el juego consta de una caja para las cartas y un dado y fichas elaboradas en mdf de 3mm, con corte laser de acuerdo a los personajes y con un adhesivo de la ilustración de los 6 personajes.

3.7.2. Empaque

Para la creación de empaque debemos pensar en uno que permita llevar el producto hasta el consumidor final en óptimas condiciones, es decir, pasando por las etapas de beneficio, conservación, empaçado, almacenamiento, transporte, comercialización o uso sin que el producto sufra daño alguno.

Los parámetros que se deben tomar en cuenta para seleccionar el empaque adecuado son:

Conocer muy bien el producto.

- Las medidas que el producto tiene (espacio a utilizar)
- La temperatura a la que puede ser expuesto el producto

Estudiar muy bien el mercado al que está dirigido nuestro producto

- Transporte requerido (Manipulación)
- Protección necesaria (lluvia)
- Necesidades del consumidor (diversión, entretenimiento)
- Materiales y colores preferidos (cromática de acuerdo al análisis realizado)
- Formas y sistemas de cierre aceptadas (funcionalidad)
- Tamaño del producto empaçado (funcionalidad)

Conocer muy bien los posibles materiales

Debemos conocer en que materiales podemos realizar el respectivo empaque, ya que existen diferentes clases y calidades; cada uno ofrece características que solos o combinados cumplirán las expectativas del consumidor y los intereses económicos y técnicos del productor.

Características del cartón

- Impermeables
- Liviano
- Resistente

Diseñar un empaque, aprovechando toda la información captada en los parámetros anteriores.

- Bocetos
- Prototipos
- Planos digitales

Las máquinas tienen diferentes pinzas, estas pueden ser la del papel, la de la placa y las que hay que tomar en cuenta en el diseño.

Tabla 18: Medidas de las máquinas de impresión

MÁQUINA	MEDIDA DE LA PLACA	TAMAÑO PAPEL	PINZAS DE LA IMPRESIÓN	PINZA DE LA PLACA
GTO 52	51 X 40	50 X 35	1 cm y 1,5 cm	3,5
GTO 46	37 x 45	45 X 32,5	(guías de color)	3,5

Elaborado por: Araceli Cuarán

3.8. Presupuesto

Tabla 19: Presupuesto de investigación

Presupuesto de investigación			
Artículo	Características	Valor unitario	Valor total
Encuestas	190 impresiones b/n	\$ 0,03	\$ 5,70
Encuestadores	2 encuestadores	\$ 20	\$ 40
Viáticos	2 personas	\$ 40	\$ 40
Suministros de oficina	Materiales varios	\$ 200	\$ 100
Costo total			\$ 185,70

Elaborado por: Araceli Cuarán

Tabla 20: Presupuesto de diseño

Presupuesto de Diseño			
Artículo	Características	Valor unitario	Valor total
Ilustración	6 personajes 1 tablero 1 empaque 30 tarjetas	\$ 150	\$ 1500
Costo total			\$ 1500

Elaborado por: Araceli Cuarán

Tabla 21: Presupuesto de producción

Presupuesto de Producción			
Artículo	Características	Valor unitario	Valor total
Empaque, reloj de arena	Plastificado brillante, cartón	2.10	2.100
Tablero	Cartón de pasta dura, forrado con plastificado brillante	4.10	4.100
Tarjetas	Couche de 130gr plastificado brillante	1.00	1.000
Fichas en mdf	Fichas en mdf de los diferentes personajes, con adhesivo	5.00	5.000
Costo		\$ 12.20	\$ 12.200

Elaborado por: Araceli Cuarán

Tabla 22: Presupuesto del proyecto
Presupuesto de proyecto

Presupuesto total de investigación	\$ 185,70
Presupuesto total de diseño	\$ 1500,00
Presupuesto de producción	\$ 12 200,00
Costo total	\$ 13 885,70
IVA	\$ 1 600,28
Total	\$ 15 551,98

Elaborado por: Araceli Cuarán

CONCLUSIONES

Mediante la investigación se pudieron obtener los elementos referentes al diseño gráfico, los elementos claves de la festividad, la lúdica y estrategias metodológicas para generar apropiación a través del juego de la Festividad Rey de Reyes

Al aplicar el método inductivo, a través de encuestas a la población de barrio Santa Rosa de Riobamba y su interpretación permitieron el desarrollo de la propuesta

Se generó un producto gráfico que además de ser lúdico responde a ciertos criterios o aspectos esenciales de lo que engloba la festividad Rey de Reyes, sus personajes y características.

RECOMENDACIONES

Generar más propuestas gráficas lúdicas mediante el diseño gráfico de las diferentes festividades y personajes que existen en el Ecuador, generando apropiación por parte de las familias en especial los jóvenes y de esta manera se mantengan las costumbres y tradiciones de nuestros pueblos.

Buscar diferentes medios de difusión del producto, como el Gad de Riobamba y el Grupo de Danzantes “Los Puruháes”, los cuales se preocupan por mantener la riqueza cultural que posee Riobamba con sus personajes únicos

Extender la investigación hacia cada uno de los personajes para seguir descubriendo aspectos de relevancia para la festividad y cada uno de los protagonistas

BIBLIOGRAFÍA

ABC del bebé. (29 de 12 de 2015). *El juego en familia: motor del aprendizaje*. Recuperado el 17 de octubre de 2018, de <https://www.eltiempo.com/archivo/documento/CMS-16469616>

Albanta, P. (26 de octubre de 2018). *El modelo lúdico en la intervención educativa*. Recuperado el 12 de diciembre de 2018, de http://www.educacion-infantil.org/2010/08/1.html?m=1&fbclid=IwAR2WLj3LKjpTQ1W_VTGpaFzZ75dgyHQ_rCSd0LzU5p6hsVgdiVn7stndQr4

Aprendizaje lúdico. (s.f.). *La lúdica en el aula*. Recuperado el 28 de diciembre de 2018, de <https://sites.google.com/site/colposangy/la-clase-ludica>

Ballester, A. (s.f.). *Concepto de ilustración*. Recuperado el 16 de octubre de 2018, de <http://ilustrandoenlaescueladearte.blogspot.com/2013/09/concepto-de-ilustracion.html>

Caballero Serrano, M. P. (2012). *Ilustraciones infantiles de personajes tradicionales contemporáneos de la serranía ecuatoriana aplicada en una línea de soportes gráficos*. Recuperado el 15 de diciembre de 2018, de http://rraae.org.ec/Record/0005_047066544bde86ff93cb7bcd9f8099e7

Chacón, P. (diciembre de 2008). *El juego didáctico como estrategia de enseñanza y aprendizaje*. Recuperado el 23 de octubre de 2018, de <http://www.e-historia.cl/cursosudla/13-EDU413/lecturas/06%20-%20El%20Juego%20Didactico%20Como%20Estrategia%20de%20Ense%C3%B1anza%20y%20Aprendizaje.pdf>

Córdoba Pillajo, E. F., Lara Lara, F., & García Umaña, Á. (2017). *El juego como estrategia lúdica para la educación*. Recuperado el 19 de diciembre de 2018, de <https://www.revista.uclm.es/index.php/ensayos/article/viewFile/1346/pdf>

Diario El Comercio. (09 de enero de 2017). *Siete personajes escoltan al Rey de Reyes*. Recuperado el 26 de octubre de 2018, de

<https://www.elcomercio.com/tendencias/personajes-escolta-reydereyes-intercultural-patrimonio.html>

Duchi Pesantez, P. A. (noviembre de 2016). *Creación de personajes representativos del Pase del Niño de la ciudad de Riobamba con la técnica del art toy, en impresión 3d*. Recuperado el 23 de octubre de 2018, de <http://dspace.esPOCH.edu.ec/handle/123456789/5879>

Ecuador, Asamblea Constituyente. (2008). *Constitución de la República del Ecuador*. Quito: Registro Oficial No. 449 del 20 de Octubre del 2008.

Ecuador, Consejo Nacional de Planificación. (2017). *Plan Nacional de Desarrollo 2017-2021-Toda una Vida*. Recuperado el 26 de agosto de 2018, de http://www.planificacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2017/10/PNBV-26-OCT-FINAL_0K.compressed1.pdf

Ecuador, Ministerio de Telecomunicaciones y de la Sociedad de la Información. (2018). *91% de ecuatorianos utiliza las redes sociales en su teléfono inteligente*. Recuperado el 08 de diciembre de 2018, de <https://www.telecomunicaciones.gob.ec/91-de-ecuatorianos-utiliza-las-redes-sociales-en-su-telefono-inteligente/>

Editorial Magisterio. (2016). *Lúdica y aprendizaje*. Recuperado el 16 de noviembre de 2018, de <https://www.magisterio.com.co/revista/ludica-y-aprendizaje>

Fiori, S. M. (13 de mayo de 2014). *Teoría del color para diseñadores: Significado del color*. Recuperado el 29 de 01 de 2019, de <http://www.staffcreativa.pe/blog/teoria-del-color-disenadores/>

García Torres, M. (s.f.). *Composición y ubicación de los elementos de diseño*. Recuperado el 15 de octubre de 2018, de https://composicionarqudatos.files.wordpress.com/2008/09/composicion-y-ubicacion-de-los-elementos-de-diseno_milko-a-garcia.pdf

Giacometti, G. (06 de enero de 2019). *El Rey de Reyes volvió a las calles de Riobamba con un nuevo recorrido*. Recuperado el 30 de enero de 2019, de <https://www.elcomercio.com/actualidad/desfile-rey-reyes-calles-riobamba.html>

Giacometti, G. (16 de diciembre de 2015). *Un patrimonio de curiangues, payasos, sacharuna y diablos*. Recuperado el 23 de diciembre de 2018, de <https://www.elcomercio.com/tendencias/patrimonio-curiquingues-payasos-sacharuna-riobamba.html>

Goraymi. (18 de octubre de 2018). *Niño Rey de Reyes en Riobamba*. Recuperado el 13 de diciembre de 2018, de <https://www.goraymi.com/es-ec/riobamba/los-perros-pases-del-nino-a1f2fc054>

Haro, O. (s.f.). *La importancia del juego como instrumento socializador del niño*. Recuperado el 13 de octubre de 2018, de <https://www.serpadres.es/3-6-anos/educacion-desarrollo/articulo/la-importancia-del-juego-como-instrumento-socializador-del-nino-731460542707>

Herrera, V. (17 de septiembre de 2018). *Festividad Rey de Reyes y sus personajes*. (A. Cuarán, Entrevistador)

Jugones web. (15 de mayo de 2016). *Jugones web*. Recuperado el 18 de noviembre de 2018, de <https://www.jugonesweb.com/tipos-de-juegos-de-mesa/>

López, D. (2018). *¿Qué es la ilustración plana o ilustración vectorial?* Recuperado el 23 de diciembre de 2018, de <https://www.pinayu.com/blog/que-es-la-ilustracion-plana-o-ilustracion-vectorial>

Márquez, C. (16 de Noviembre de 2015). *Un patrimonio de Diablos, Curiquingues y Sacha Runas*. Recuperado el 02 de noviembre de 2018, de <https://www.elcomercio.com/tendencias/patrimonio-curiquingues-payasos-sacharuna-riobamba.html>

Puente, W. (2017). *Técnicas de investigación*. Recuperado el 12 de noviembre de 2018, de <http://www.rppnet.com.ar/tecnicasdeinvestigacion.htm>

Quispe, A. (02 de enero de 2017). *Wiphala, emblema de la cultura andina*. Recuperado el 15 de octubre de 2018, de <https://takiruna.com/2017/01/02/wiphala-emblema-de-la-cultura-andina/>

Rand, P. (1993). *Design, form and chaos*. Recuperado el 13 de octubre de 2018, de <http://www.paulrand.design/writing/books/design-form-and-chaos.html#images-4>

Red gráfica latinoamérica. (s.f.). *El boceto una propuesta gráfica*. Recuperado el 02 de noviembre de 2018, de <http://redgrafica.com/El-Boceto-una-propuesta-Grafica>

Ruiz, O. (abril de 2007). *El derecho a la identidad cultural de los pueblos indígenas y las minorías nacionales. Una mirada desde el sistema interamericano*. Recuperado el 29 de octubre de 2018, de http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0041-86332007000100007#notas

Samaniego, Á. (31 de julio de 2018). *Los andinos y el Rey de Reyes*. Recuperado el 23 de octubre de 2018, de <https://fiestayfeecuador.org/>

Santin, L. (s.f.). *¿Qué transmiten las tipografías y cómo nos afectan emocionalmente?* Recuperado el 16 de octubre de 2018, de <https://www.mediatick.es/blog/que-transmiten-las-tipografias-y-como-nos-afectan-emocionalmente/>

Vásques Hidalgo, I. (18 de diciembre de 2005). *Tipos de estudio y métodos de investigación*. Recuperado el 15 de diciembre de 2018, de <https://www.gestiopolis.com/tipos-estudio-metodos-investigacion/>

Villoldo Díaz, N. (1987). *Noticias para la historia del encaje*. Recuperado el 12 de diciembre de 2018, de <http://www.cervantesvirtual.com/obra-visor/noticias-para-la-historia-del-encaje/html/>

ANEXOS

Anexo 1: Entrevista Víctor Herrera – Grupo de Diablos de Lata de Expresión Cultural “Los Puruháes”

ENTREVISTA

¿Cuál es el origen del personaje “Diablo de lata”?

En la antigüedad habían calderos ya que en la antigüedad el diablo era indígena, este personaje apareció en las fiestas de Cacha donde los indígenas eran esclavos; con la venida de los españoles a los indígenas les daban uno o pocos días Libres, los españoles introducían la religión en la que describían al diablo como un personaje con cachos, cola y de manera fea, nuestros indígenas se lo imaginaban y lo elaboraron para hacer asustar a los españoles en su día libre, ya que si no rezaban o tomaban el catolicismo el diablo les iba a llevar y otra serie de mitos.

¿Cuál es la función del caldero en el personaje Diablo de Lata?

Antes no existía luz por lo que ponían los calderos en un palo para iluminar a las personas y al desfile, por medio de baile y vestidos de diablo tenían un poder en el cual abrían camino para que pueda pasar el desfile, se ubicaban en la parte de adelante y atrás escoltando a los personajes.

¿Qué colores caracterizan al personaje Diablo de Lata?

El rojo siempre ha sido un color muy significativo del diablo por el color del fuego ya que se dice que proviene del infierno, los cachos por lo general son de color negro, por esto se han asociado al diablo, además que los españoles así lo decían y pues nuestros indígenas así lo interpretaron.

¿Por qué una careta de lata?

El diablo es un personaje mestizo llegado a Riobamba, al barrio santa rosa en el cual existían muchos hojalateros, los cuales realizaron a su manera tratando de hacerlo como era la de cartón pero de hojalata. Uno de los motivos fue por demostrar su arte y otro que la careta de cartón se destruía muy rápido por el sudor de los bailarines, entonces empezaron a realizarlo ellos pero sin perder sus elementos característicos.

¿Qué elementos tiene un Diablo de lata?

Los elementos son casaca o camisa, por lo general siempre ha tenido los colores representativos de nuestra querida Riobamba, la tela que antes se utilizaba era la tela espejo, lleva una sonaja en la que van marcando el paso a los danzantes, además lleva una correa o un látigo para abrir camino no para hacer daño, es un camino para que pueda pasar el niño y la gente no se aglomere, el diablo es un escolta del niño. Antes los diablos solían llevar un cepillo en su mano con el cual lustraban los zapatos a las personas que estaban el recorrido y a cambio pedían dinero, cuando el diablo se hizo mestizo y la religión se puso muy fuerte los diablos llevaban bancos para que descansaran los sacerdotes ya que los recorridos eran muy largos.

Otro elemento que tiende a llevar es un pañuelo de seda en su mano ya que en las fiestas de Riobamba ofrecen buena atención con buena comida y bebida, el diablo lleva el pañuelo donde el diablo guarda sus guanllas (que son el sobrante de las comidas o bebidas).

¿Por qué el diablo debe bailar 7 años consecutivos y que pasa de no hacerlo?

Uno de los mitos que es muy conocido es que si una persona se pone el traje o la careta del diablo de lata esta persona es maldecida, debe bailar durante 7 años de no hacerlo el diablo se lo va a llevar, debe bailar al niño durante 7 años, terminado este tiempo la persona coge un farol que contiene una paloma y deberá bailar con fe y devoción, al final de la fiesta reventar el farol, en símbolo de libertad la paloma sale volando y se dice que ahí la persona queda libre de todo mal.

¿Qué significado tiene el personaje "Perro" dentro de la festividad Rey de Reyes?

El perro es el símbolo del fiel amigo del hombre, es un personaje unitario es decir que no apareció en bloques como las demás tradiciones. Es el guardián de la integridad física del niño al igual que el payaso, abre recorridos y cuida a sus participantes; con picardía simula ser un perro que juega con los espectadores.

¿Por qué existen personajes de perro con traje de militar?

Los primeros trajes de los perros se tomaban vestimentas de policías y militares. Escuchaba hace años que las personas que se vestían de este personaje, lo hacían

con estas vestimentas de policías tomando en cuenta que se dice que un policía o un militar tiende a ser mujeriego y se lo conoce vulgarmente con la denominación de "Perros".

Anexo 2: Preguntas de las tarjetas del juego

DIABLO DE LATA

- **Cómo se originó el personaje Diablo de Lata**
Santa Rosa era conocida como un barrio de hojalateros razón por la cual a uno de ellos se le ocurrió reemplazar la máscara de cartón por una fabricada artesanalmente con latas y remaches

El material de elaboración es más barato

El diablo de Lata existe hace muchos años, no se sabe su origen

- En que barrio se originó el personaje Diablo de Lata
- En el barrio Licán

En el barrio Cacha

- Cuantos años debe bailar si se disfraza de Diablo

La tradición dice que, si se escogió este personaje para bailar en el pase del Niño, se debe representarlo durante _____ años seguidos, "de lo contrario les lleva el diablo"

- 7
- 9
- 8
- Que son las "guanllas"
- Se les dice así a las mujeres que se disfrazan de Diablo
- Son el sobrante de las comidas o bebidas que ofrecen en la fiesta
- Es lo mejor de la cosecha

PAYASO

- Qué es el chorizo en la fiesta Rey de Reyes
- Se refiere a la comida
- Elemento hecho de tela relleno de trapos o de aserrín, con el que le pegan a la gente
- Se le dice así a la persona que roba
- Qué es un Bonete
- Es un instrumento para limpiarse los oídos
- Instrumento con el que pega a la gente el payaso
- Sombrero cónico largo elaborado con cartón y forrado de papel de colores
- Cuál es la función del payaso en la fiesta
- Es uno de los personajes que se encargan de cuidar de la integridad física del niño Rey de Reyes
- Da alegría a la gente
- Hace bromas para hacer reír a la gente

SACHA RUNA

- Que es el Sacha Runa

Es un personaje que protege la fiesta

Es un espíritu sagrado, protector del páramo, del bosque y de todos los seres vivos.

Es un personaje que hace bromas para hacer reír a la gente

- De que material estaba forrado originalmente el traje de Sacha Runa
- De retazos de tela
- De cabuya
- De musgo
- Por qué motivo se cambió el material del disfraz de Sacha Runa
- Por el daño ambiental que ocasionaba
- Por cuestión estética
- Para que se vea mejor
- Por qué material se cambió el musgo del disfraz de Sacha Runa
- Por tela de color militar

- Por disfraz militar
- Por fibras de cabuya
- Que significa Sacha runa
- Composición kichwa que en español significa
- 'Hombre musgo'
- 'Diablo del Páramo'
- 'Diablo de musgo'
- Que función tenía el Sacha Runa
- Tenía la función de defender el equilibrio natural contra los depredadores que lo desequilibran. Considerado protector de la Pacha Mama y de los animales que ella cobija
- Tenía la función de asustar a los asistentes
- Tenía la función de bromear con la gente que mira el desfile desde las aceras
- Que representa el color verde de la careta del Sacha Runa
- La selva amazónica
- El diablo
- La ira
- Por qué tiene así la boca el Sacha Runa
- Porque es una sonrisa
- Porque representa la ira cuando se acercan a la imagen del Niño Jesús
- Porque tiene el aspecto de un demonio

CURIQUINGUE

- Cuál es el origen del personaje "Curiquingue"

De origen indígena, propio de la serranía ecuatoriana, representa el ave del mismo nombre

De origen español, propio de la costa ecuatoriana

De origen indígena, propio del oriente ecuatoriano

- Que hacían antiguamente nuestros ancestros con la CURIQUINGA

Ofrendaban pilches con _____ para que la Curiqinga se alimente, y puedan tener buenas cosechas, costumbre ancestral que se reproduce en la danza de la Curiqinga.

Comida

Cuicas

Oro

DANZANTE

- Como es la careta del danzante de cacha
- Careta de cartón con cara de color blanco
- Careta metálica con bigote y patillas
- Careta de lata color roja
- Cómo es el disfraz del danzante de cacha
- Usa una careta de cartón, un sombrero decorado con papel, delantal y un espaldar que llega hasta sus rodillas.
- Usa una careta metálica, peluca rizada y un sombrero decorado con flores y espejos, una pechera, delantal y un espaldar que llega hasta sus tobillos.
- Usa una careta de lata, sombrero decorado con frutas, delantal y un espaldar que llega hasta sus rodillas.

PERRO

- Qué función tiene el perro en el desfile
- Es el guardián de la integridad física del Niño, abre los recorridos y cuida a sus participantes y transmite alegría
- Es el encargado de asustar en el recorrido y molestar a los participantes
- Es el personaje que va apartando a las personas con el cabresto

DESCRIBIR CON MIMICA

- Bonete
- Chorizo
- Diablo de Lata
- Danzante
- Payaso
- Sacha Runa
- Perro
- Curiqingue
- Cabresto
- Fiesta